ПРОЕКТ КИТЕЖ.ONLINE

ЯРОСЛАВ ВАСИЛЬЕВ

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Добро пожаловать в игру «Китеж.online», первую в истории полноценную виртуальную реальность. Впервые человек сравнился с Творцом, создав полноценный живой мир? Тогда не стоит удивляться, что раз это настоящий, пусть и цифровой мир, в него придут страсти, пожелания, надежды, страхи и пороки мира материального. Добро пожаловать в самое захватывающее приключение вашей жизни!

- Проект Китеж.online
  - Часть I. Артём. Глава 1. Кто в мир игры попал – навеки счастлив стал
  - Глава 2. Первая локация
  - Глава 3. Бухгалтерия приключений
  - Глава 4. На болоте
  - Часть II. Юля. Глава 5. Рождение мира
  - Глава 6. Мир реальный и мир цифровой
  - Глава 7. Хитрости первых шагов
  - Глава 8. Самый лучший игрок
  - Часть III. Весёлой игры. Глава 9. Незапланированные встречи
  - Глава 10. Пикник на бережке
  - Глава 11. Первый данж
  - Глава 12. Новые правила игры
  - Часть IV. Каждый сам за себя. Глава 13. Тайм-менеджмент Апокаляпсуса
  - Глава 14. Зайцы в полночь траву на поляне косили
  - Глава 15. Каждый сам за себя
  - Глава 16. Цифровая тень прошлого
  - Глава 17. Добровольный Робинзон
  - Часть IV. Сложности простых квестов. Глава 18. Вопросы без ответов
  - Глава 19. Интересной игры версия два
  - Глава 20. Слепая судьба
  - Глава 21. Ответы не на те вопросы
  - Глава 22. Удачной охоты
  - Глава 23. Пограничные горы
  - Глава 24. Страж перехода
  - Эпилог

Проект Китеж.online

Часть I. Артём. Глава 1. Кто в мир игры попал – навеки счастлив стал

Белый прямоугольник письма от «Легенда-Интерактив» на пустом столе казался особенно ярким. Что забавно: одна из крупнейших ИТ-компаний мира, а такие вот письма и личные уведомления обязательно дублировали в твёрдой печатной копии. Издали, стоя у окна, буквы не разобрать, но за весь день Артём и так выучил там, кажется, каждую запятую. Душу жгло письмом не хуже раскалённого куска железа. «Здравствуйте, уважаемый Артём Андреевич Дымов! Компания «Легенда-Интерактив» готова пригласить Вас на персональное собеседование на вакансию инженера отдела Q/A». А вот звонка на собеседование почему-то так и не было. Хотя по всем характеристикам Артём подходил идеально: нужны были мужчины и женщины не старше тридцати пяти и не моложе двадцати, с устойчивой психикой, в сносной спортивной форме и обязательно с навыками программирования. Причём, насколько Артём разбирался в ситуации, в том числе пробив вакансию по своим теневым каналам, действительно хороших программистов в Отдел внутреннего тестирования не возьмут. Знаний кандидатов должно хватать, чтобы во время тестирования грамотно описать все те проблемы, с которыми они столкнутся, но при этом знаний и профессиональных навыков должны быть слишком мало, чтобы разобраться в секретах проекта. Студент, закончивший четыре курса факультета Вычислительной математики, а потом год отработавший волонтёром в очень разных местах – оптимальный вариант. Но тогда почему нет звонка из отдела кадров?

Чтобы хоть как-то отвлечься, Артём заставил себя повернуться спиной к комнате и посмотреть на улицу. Закат лениво догорал за окном крохотной однокомнатной квартирки, которую Артём купил в Москве, потратив почти всё, чего у него было на счетах. Включая разнообразные компенсации, награды и выплаты за ранение. Район был так себе, сплошь унылые вертикальные параллелепипеды из стекла и бетона, отрыжка второй волны реновации в пятьдесят четвёртом году. Даже сейчас, посреди лета – унылое зрелище, и не хотелось думать, как всё будет выглядеть зимой. Однако надо было легализоваться, причём обязательно в Москве или около неё, и чтобы при самой дотошной корпоративной проверке не возникло и тени сомнений в личности Артёма. Он и так рисковал, добыв через свои прежние

каналы информацию по новому проекту «Легенда-Интерактив». Нет, отныне на ближайшие пару лет Артём – образцовый гражданин, пример для школьников и гордость родителей.

На образе родителей мысль перескочила на размышления о родственниках вообще. Со стороны его настоящей родни проблем точно не будет. То, чего все считали трупом Артёма Журавлёва, всё равно привезли и хоронили в закрытом гробу, а поводов усомниться в сопровождающих бумагах ни у кого нет. Вот со стороны Артёма Дымова, чьё имя и личность он присвоил, крайне важно хотя бы ближайшие года полтора не встречаться ни с кем из тех, кто парня знал лично. Не для того Журавлёв рисковал, сначала влезая в систему государственной биометрии граждан и подменяя свои личные данные, а потом чуть не отдал Богу душу, случайно оказавшись в мясорубке самой настоящей войны. Изменившуюся пластику движений ещё можно, если что, списать на проблемы реабилитации после ранения, а вот в близком общении его разоблачат быстро. Это через год-другой жизни в Москве нежелание вспоминать школьные годы, одноклассников или признавать прежних знакомых спишут на гонор свежеиспечённого жителя столицы по отношению к провинциалам.

Купить квартиру именно в этих человейниках – правильное решение. Именно здесь Артёма Дымова никто не найдёт. Особенно если учесть – при заселении он воспользовался правом на анонимность, запретив выдавать свои личные данные даже по прямому запросу родни. И всё равно стеклянно-бетонные кубы и параллелепипеды эпохи заката городского конструктивизма, разбавленные чахлыми скверами и типовыми дворами, загоняли в депрессию, а от района проживания тошнило.

Пока Артём убеждал себя, что всё сделал правильно, закат окончательно догорел. Свет в комнате Артём включать не стал. Неужели догадались? Тренированная память услужливо наложила фотографию тёмно-русого круглолицего, курносого студента Новосибирского политехнического на нынешнюю, худощавую, горбоносую и светловолосую. Нет, лицо у него сейчас абсолютно новое, документы настоящие, как и биография. Не могли его раскусить, насколько бы все ни нахваливали службу безопасности «Легенда-Интерактив». Но почему тогда они не позвонили и не сообщили дату и время собеседования?

Это был самый идеальный вариант, шанс «удачно» получить работу, которая будет связана с компьютерами и Сетью. Составляя заявку, Артём тщательно всё проанализировал – принцип тот же, как будто собираешь личные данные цели, чтобы человека обдурить и стащить пароль. Отборочный тур он прошёл,

причём идеально попал в середину списка. Почему из «Легенда-Интерактив» так и не позвонили? Остро хотелось попробовать влезть на сервер и хотя бы проверить. Но как раз вот этого делать было категорически нельзя. Не только потому, что защита у «Легенда-Интерактив» одна из лучших в мире. Главное – в Сети ничего не пропадает бесследно, где-то да может остаться какой-то след, по которому на одном из следующих этапов его вычислят. Тогда всё бросать и снова прятаться, а весь риск, на который он пошёл, чтобы сменить личность, окажется растрачен впустую.

Под руку подвернулся пульт от телевизора, и Артём машинально нажал «включить». Хоть что-то да отвлечёт от того нервного состояния, в котором он находился весь день с утра. По экрану немедленно побежал логотип какого-то новостного канала. Массовые новости и журналистов Артём презирал, но сейчас сгодятся: какое-нибудь развлекательное шоу ещё хуже.

– В очередной раз обострились отношения между Французской Республикой Бретань и Французскими Эмиратами, – бодро вещал диктор.

Артём поморщился, глупости про ситуацию в Европе, особенно по части возможных войн мусульман с христианами он терпеть не мог особенно. Рана на спине, хотя и давно зажила, до сих пор саднила фантомной болью. А журналиста уже сменил как бы эксперт из какой-то конторы по очередному анализу очередных международных проблем:

– На континенте опять запахло дракой. Тем более что за республиканцев готовы вступиться Восточно-Европейский союз и Четвёртый рейх. Вена так и не признала создание Немецких эмиратов на землях бывшей ФРГ, потому готова использовать любой повод, особенно в нынешней благоприятной для себя политической обстановке. А Варшава и Будапешт в преддверии выборов не могут себе позволить оставаться в бездействии: оппозиция и так постоянно напоминает властям позорную выжидательную позицию в Ватиканском инциденте. Но на стороне Эмиратов готовы воевать Иберийский Халифат и некоторые страны Персидского залива. Надежда исключительно на переговоры в Цюрихе…

Артём скривился, как заглотнул целиком лимон, но звук выключать не стал. Лучше уж глупости про политику, чем заполонившие все каналы заказные сюжеты про гениальность «Легенда-Интерактив». Специального образования плюс инсайда о цели набора сотрудников вполне хватало понять, что уже запущена кампания прогрева геймерского сообщества перед анонсом нового проекта. И всё равно глупость человека, называвшего себя политическим экспертом, раздражала.

Швейцарцы уже не раз доказали, что не только остаются лучшими бойцами в современной Европе, но и отлично умеют мирить враждующие стороны. От этого зависело, будут ли в Швейцарии и дальше квартировать десятки международных проектов и организаций и платить отчисления в казну. Помирят христиан с мусульманами и сейчас: те из фанатиков, кто слушать не умел и не хотел, ещё полтора года назад остались под стенами Вечного города.

«Меня это больше не волнует», – начал уговаривать себя Артём. И тут телефон заиграл мелодию «Канон в Ре-мажор», заставив сердце бешено подпрыгнуть от радости: эта мелодия у него была привязана к номерам «Легенда-Интерактив»!

– Здравствуйте. Это Артём Андреевич Дымов?

– Да.

– Вам удобно говорить?

– Да, конечно.

– Поздравляем вас и приглашаем завтра в одиннадцать ноль-ноль на собеседование по адресу…

***

Многоэтажка стояла на небольшой возвышенности и на краю района, так что вид из квартиры, которая располагалась вдобавок на предпоследнем этаже, открывался потрясающий. Видна аж вся Старая Казань до самой Суконной слободы, река Булак, огромное озеро Кабан, и немного разлив Волги – вся эта живописная панорама расстилалась перед глазами. Сейчас на улицах и крышах домов лежали сумерки, но постепенно город освещался утренней зарёй и восходом солнца. Золотистые лучи рассвета быстро разгоняли ночную мглу, и поредевший туман белыми клубами расстилался по земле, обещая прекрасную погоду. Заря гасла, между тем дневной свет приливал всё сильнее и сильнее. Ещё немного – и вот из-за горизонта выйдет солнышко во всём своём величии и утреннем блеске. А город в ответ загорится червонным золотом и багрянцем, осень уже вовсю одела по своей моде улицы, парки и скверы. В Казани любят деревья и сажают их повсюду, даже в центре города, где улицы состоят из бетонных скал домов и дорог – не то что в Москве. Летом под окнами колыхалось бы зелёное море, а сейчас – золотое и красное.

Артём оторвался от зрелища за окном и неожиданно для себя грустно усмехнулся. Злая гримаса судьбы. Сколько раз тогда, уже не в прошлой, а в позапрошлой жизни Филин его подначивал: «Закончим наши дела, Сокол, обязательно приедешь ко мне. Казань – это не ваша холодная Сибирь, а тысяча лет истории и третья столица России, а это, поверь, много значит. Приедешь и сам поймёшь, почему это самый лучший город, какой и может

быть в подлунном мире». И вот Артём наконец-то здесь. Только не в гостях выпить пива в компании лучшего друга и погулять по окрестностям, а на съёмной квартире на чужое имя и через запутанную цепочку посредников. Руки чуть подрагивают, в крови бурлит адреналин, и сердце глухо прыгает. Так бывало и раньше, так было всегда перед началом нового дела, когда в очередной операции Птиц принимал участие и Артём. Давно уже Артём не испытывал похожего чувства. Сделать первый шаг по дороге, в конце которой он сможет отомстить тем, кто тогда подставил их команду. Есть долги, которые нельзя не оплачивать, и его долг жизни перед Филином именно такой.

На первый этап ему нужны деньги. Достаточно крупная сумма, обязательно заработанная через Сеть, причём легально и желательно с частыми транзакциями. Тогда он сможет, не вызывая подозрений, открыть доступ к своим личным тайным счетам. Может, получится добраться до тайников и счетов Птиц. Ну а получив в руки по-настоящему много денег, уже можно соваться с заказами и вопросами в Даркнет и не только туда. Дальше нужно прикрытие в виде какого-то легального и большого трафика в Сети, спрятавшись под ним, можно попробовать оживить старые контакты и связи. Птицам многие были должны: как по принципу «услуга за услугу», так и за компромат – но даже под шантажом лучше иметь не один лишь кнут, а ещё и пряник. И для этого тоже нужны серьёзные деньги, то есть до разблокировки счетов он ничего не сможет сделать. Заработать же стартовую сумму, попутно обеспечив прикрытие в Сети, поможет «Китеж» и связанные с ним сетевые заработки.

Главная проблема была в том, что классические способы для многопользовательских онлайн-игр быстро прокачать игровую валюту или набрать на продажу редкие вещи для «Китежа» не сработают. Запускать в игру сотнями низкоуровневых ботов и автоматических клонов персонажей под управлением нейросетки, выбивая из монстров вещи и игровые монеты, набирая прибыль чисто за счёт масштаба – невозможно, все аккаунты имеют физическую уникальную привязку к конкретному пользователю. Из-за этого не выйдет и второй популярный вариант игрового заработка: прокачать персонажа до супер-высокого уровня, а дальше его продать. Но есть и другой способ, и в этом ему помогут знания и вся та информация, которую он смог собрать про игру «изнутри» за год с лишним работы на «Легенда-Интерактив». Не зря Артём сначала был сотрудником Отдела внутреннего тестирования, а дальше работал на всех трёх этапах бета-тестов с участием как привлечённой «домашней группы» игроков со стороны, так и журналистов.

Сделать своего персонажа уникальным и очень развитым, а дальше наниматься как «игровой легионер». Помощь в прокачке персонажей, когда богатый новичок с низким уровнем пойдёт тренироваться сразу на высокоуровневых монстров, чтобы проскакивать по несколько уровней разом: «легионер» и подстрахует, и подранит монстра – пускай даже новичок сможет его добить. Участие в сложных квестах или зачистках данжей. Найм разными гильдиями игроков для турниров или сложных данжей... И в обычных сетевых играх это довольно прибыльное занятие. А уж с учётом грядущей популярности «Китежа», чтобы обскакать других игроков, платить будут любые деньги.

Да, служба безопасности «Легенда-Интерактив» свой хлеб ела не зря, однако человеческий фактор халатности простых сотрудников никто не отменял. Ведь Дымов, отучившись четыре курса, разругавшись с матерью в хлам и уехав из дома, за год перед гибелью много где успел побывать волонтёром. Но всем понятно, что, занимаясь бомжами или раздавая гуманитарную помощь в Африке, не получишь специальные знания, чтобы понять случайно увиденное на мониторе? А в обычном институте такого студентам не преподают. Попав же на работу в «Легенда-Интерактив», Артём не просто так создавал себе репутацию весельчака и балагура, для которого нормально пройтись по отделам, присесть на пару минут то здесь, то там, травить весёлые байки из своих путешествий и флиртовать с женщинами. Конечно, раньше в их команде за такой вот рассеянный сбор информации отвечал в первую очередь Воробей, но и Артём тоже кое-чего умел.

Привычным движением – сколько раз он это делал за последний год – Артём разложил интерфейс для входа в игру и подключил. Разве что в Сеть будет в этот раз всё заведено не напрямую, а через ряд хитрых блоков, схему которых Артём накрепко вызубрил ещё в той, самой первой своей жизни. В «Легенда-Интерактив», конечно, быстро сообразят насчёт его инициативы и решения заработать «для себя» как частному лицу. Но официально подписку он давал исключительно на неразглашение информации Отдела внутреннего тестирования. Если для всех говорить, что знания про игру у Артёма получены из участия в общем бета-тесте, не наглеть и не читерить, а просто молча пользоваться не задокументированными особенностями, то компания вежливо закроет глаза. Тем более, такие вот игроки с быстрой прокачкой – лучшая реклама. Наверняка на что-то подобное рассчитывали с самого начала, не зря спокойно отпускали в свободное плавание тех из бета-тестеров, кто не захотел оставаться инструкторами-контролёрами на зарплате.

Для всех и по всем сетевым адресам Артём будет играть из своей квартиры в Москве. Специальные программы будут имитировать на серверах компаний-курьеров и в памяти дронов-доставщиков, а также на камерах жилого дома регулярные поставки продуктов. Вирус, подсаженный на сервер Управления городским хозяйством Москвы, будет исправно фиксировать расход электричества и воды, соответствующий одному взрослому мужчине. Если всё сложится нормально, месяца через три – четыре Артём вернётся в Москву. Но шанс, что Артём ошибся в логике мышления руководства, всё равно имелся, а суд и штраф за нарушение Сетевого Кодекса Российской Федерации сильно осложнят ему жизнь. Поэтому он и выходил в Сеть, используя прежние навыки. Если чего-то пойдёт не так, а в московскую квартиру наведается посторонний или полиция, то аппаратура подаст сигнал тревоги. Хватит времени и уничтожить улики в Казани, и скрыться на те полгода, пока без материальных доказательств тикает срок давности проверки сетевых правонарушений. Правда, тогда придётся начинать запасной план… На этом Артём задушил сомнения: не придётся, у него всё получится.

Согласно заявлениям разработчиков – которые, как подозревал Артём, сами до конца не понимали, что за штуку они изобрели – стазис, в который погружалось тело на время объединения сознания, мог сохранять биологические функции на срок до полутора лет. Так это или нет, никто не проверял и не собирался, но в порядке эксперимента несколько ребят из сотрудников компании действительно пролежали в интерфейсе полтора месяца. Однако потом они неделю приходили в себя, причём как внешнее состояние, так и внутренние ощущения были словно после серьёзного запоя с диким похмельем. Артём так надолго нырять не планировал, но и соблюдать официальную инструкцию «не более двенадцати часов погружения за один раз» не собирался. Тем более встроенный таймер оказался до смешного просто защищён… Внутренний голос сразу же ехидно прокомментировал: «Конечно просто, если ты его перед этим раз двадцать сам разбирал, собирал и помогал инженерам настраивать в процессе тестирования». Впрочем, как раз то, что даже бета-тестеров спокойно допускали до работы с таймером, наоборот успокаивало. «Легенда-Интерактив» и в самом деле готов закрыть глаза на эту лазейку для прокачивания. Заодно, пока правительства разных стран не спохватятся и не внесут соответствующие поправки в законы, самые заядлые игроки наверняка сломают таймеры и будут сидеть в «Китеже» сутками, вкачивая в игру просто бешеные деньги. Но компания тут как бы

ни при чём, она же и ограничитель ставила, и пункт в пользовательское соглашение вносила.

После недолгих расчётов Артём решил нырять на две недели, потом минимум сутки перерыва в реальном мире. Отсюда поставил таймер на три недели – чисто как аварийный вариант, если по каким-то причинам не сможет или не захочет выходить вовремя сам. Дальше через силу заставил себя плотно поесть и надел подгузник. Стазис стазисом, а бывало всякое, так как процессы организма именно что замедлялись, а не полностью останавливались. Лёг на интерфейс и набрал на физической клавиатуре код на запуск. Ещё одна мера предосторожности от случайного подключения.

Разом окружающий мир пропал. Но вместо мира игры пока лишь тишина и темнота. Отсутствие вообще каких-либо ощущений. Будто сознание вырвали из бренной плоти и поместили в вакуум.

– Ваша страна регистрации – Россия. Желаете оставить русский язык или желаете выбрать иной язык?

– Русский.

– В начале было имя, и имя отделяло создание разумное от создания неразумного. Всё через него начало быть, и без него ничто не начало быть, ибо в имени была жизнь, и жизнь была свет. И свет во тьме светит, и тьма не сможет объять его. Назовите имя своё и получите право явиться на свет.

Голос звучал будто отовсюду и был не мужской и не женский. Неприятный голос, никаких эмоций. Артём мысленно усмехнулся: стартовым дизайном занимался маркетинговый отдел, с которым тестировщики не пересекались. Да и не нужно им было ни это вот мифическое страхолюдство, ни конструктор персонажей. Они сразу подгружались в готовые тела, чтобы проверить их работу. Ну что же, посмотрим, чего там напридумывали гении от рекламы. Хотя стоило признать, трепет внушало с первого же мгновения.

– Синеглав, – ответил Артём.

– Имя свободно. Имя принято, – подтвердил голос.

Вот оно преимущество регистрации в первых рядах.

– Выбор пола?

– Мужской.

– Выбор игрового возраста аватара? – голос мгновенно из безликого стал женским, очень мягким и приятным альтом. – Доступны следующие возрасты: двенадцать, шестнадцать лет, двадцать и двадцать шесть лет. Внимание: смена игрового возраста доступна только после выполнения соответствующего квеста. Желаете ознакомиться с базовыми особенностями веток

развития каждого возраста?

Тут Артём всё-таки ненадолго задумался. Очень уж соблазнительно было стартовать с возраста аватара двенадцать лет. Да, там есть своя специфика, играть поначалу труднее – зато по аналогии с реальным миром именно развитие с детского тела даёт ряд уникальных навыков, которые позволяют освоить дополнительные ветви талантов. Ведь дети же пластичны и как бы легче учатся? В итоге Артём в себе эту слабость задавил. Если бы он и в самом деле собирался просто играть для себя, то действительно начал бы с детского тела. Однако для его планов лучше подойдёт взрослый персонаж.

– Двадцать шесть игровых лет.

– Принято. Выберите свою расовую принадлежность.

Артём не удержался от смешка. Сколько было споров и сетевых баталий, что в мире «Китежа» в соответствии с классической мифологией героев исключительно люди? Неигровые персонажи – или как их звали геймеры, неписи – будут и из других рас, но все они останутся лишь компьютерными персонажами. Самое большее, чтобы самому на какое-то время как оборотню становиться эльфом или гномом, необходимо выполнять специальный квест. Но в итоге гейм-дизайнеры оказались правы: игр с самым разным набором рас последние лет десять на волне очередной популярности классиков фэнтези наштамповали вагонами, ещё незаметно, но уже стало приедаться. Наверняка после успеха «Китежа» будут и другие проекты уже с эльфами и орками, но всё это будет потом. А сейчас нужно играть, и отсюда закончить активацию и настройку аккаунта.

– Европеоид.

– Принято. Выберите исходную матрицу для создания аватара. Реальное физическое тело. Предустановленный игровой шаблон. Создать шаблон на основе внешних загруженных изображений. Предупреждение: при загруженных внешних изображениях на итоговом облике аватара будет применён фильтр корректировки идентичности. Ваш аватар не имеет права копировать реально существующих людей или изображения актёров, на которые активны авторские права.

– Реальное физическое тело.

– Начинается генерация внешности.

Вместо пустоты перед глазами теперь Артём смотрел на возникший перед ним кусочек зелёного луга летним днём. Посредине травяного пятачка, замерев, стояла точная копия игрока. Дальше пришлось повозиться. На этом этапе можно было откорректировать внешность, мускулатуру и так далее. Основным

принципом было не переборщить. Главной особенностью «Китежа» не просто так была именно реалистичность. Игровое тело ты будешь ощущать как своё. Но если физическая подготовка в реальной жизни у тебя так себе, никаких спортзалов ты не посещал ни разу в жизни, то не может быть и понимания, как должно двигаться крупное мускулистое тело. Разумеется, через какое-то время разум подстроится под аватара, а на игровые характеристики внешний вид аватара не влияет. Однако это в детское тело из взрослого по опыту человек перестраивается самое большее минут за десять. Зато если в жизни ты хилый дохляк, то каждый раз, залезая в перекачанное тело амбала, состоящего из горы мускулов, первые минут тридцать игры будешь ходить как ушибленный.

Отсюда свою фигуру, в принципе и без того достаточно развитую в спортзале, Артём оставил практически без изменений, лишь самую малость добавив рельефной мускулатуры – больше именно для визуального эффекта. Но при этом изменений ровно столько, чтобы разум не протестовал. Вот над лицом Артём работал долго, так как это будет самым важным при общении с другими игроками. Не слишком смазливое, чтобы не вызывать отторжение имитацией гламурных мальчиков со всяких блогов и каналов социальных сетей. Глаза серые, тонкие черты, светлые губы. Изящная, не нарочито-броская красота, привлекательная именно что живой естественностью с нормальными для такого лица мелкими дефектами. Такой не оставит равнодушным никакого другого игрока, особенно если и невербальными жестами демонстрировать искренность и открытость.

– Вы подтверждаете облик своего героя? Предупреждение: в дальнейшем изменить облик без полного удаления текущего аккаунта и создания нового невозможно.

– Подтверждаю.

– Выберите тип своего персонажа. Какой регион для выбора вы предпочитаете?

На самом деле разница стартовых типов персонажа была исключительно в названии. Например, японцу самурай или сохэй, как назвали буддийских монахов-воинов феодальной Японии, куда ближе и приятнее, чем какой-нибудь паладин или волхв. А вот предложи китайцу поиграть за самурая – можно вообще нарваться на запрет игры в Китае.

– Россия.

– Доступны следующие типы. Воин. Книгочей. Искусник. Смерд. Желаете прослушать описание каждой из доступных типов?

– Нет. Тип Смерд.

До этого обнажённая, фигура теперь стала одета в лапти, грубые штаны, подвязанные с верёвочкой вместо пояса, и рубаху из небелёного полотна.

Мгновенно рядом с фигурой золотистыми огненными буквами загорелась колонка характеристик.

Параметры персонажа Смерд.

Развитие тела:

Ловкость – 20.

Сила – 20.

Телосложение – 10.

Развитие духа:

Интеллект – 10.

Воля – 20.

Харизма – 10.

Особенности персонажа. Порог усталости имеет +10 очков к параметру Воля. Поглощение урона имеет -5 очков к параметру Сила. Ближняя атака наносит урона -5 очков к параметру Ловкость.

Число доступных навыков на старте: 2.

– Для выбора навыков вам нужно выбрать карьеру вашего персонажа, – продолжила система. – Перейти к выбору карьеры и связанных навыков?

– Да.

– Доступные карьеры. Работяга. Знахарь. Мошенник. Переговорщик.

– Работяга.

Огненный список характеристик пополнился соответствующим пунктом.

– Вы избрали свой жизненный путь Работяга. Это тот, кто зарабатывает себе на жизнь честным трудом, охотой или каким-то ремеслом. Доступные навыки: Атлетика. Внимание. Выдержка. Грубая сила. Механика. Переговоры. Стойкость.

– Выдержка. Механика.

– Выдержка – это навык, завязанный на параметр Воля. Это способность держать свои мысли в порядке, чтобы ни случилось, концентрироваться и сохранять самообладание в любой ситуации. Выдержка позволяет вам не поддаваться шантажу, угрозам и запугиванию со стороны окружающих. Навык Механики позволяет вам создавать новые предметы и ремонтировать уже существующие. Способный к Механике также может изучать различные таланты ремёсел, добиваясь высочайших успехов в своём ремесле. Показатель навыка Выдержка – 1. Показатель навыка Механика – 1. Доступных к распределению очков навыка – 1. Желаете улучшить навык или перейти к выбору талантов?

– Перейти к талантам.

– Выдержка не просто так помогает сохранять спокойствие. Любая учёба связана с долгими повторениями одного и того же действия, пока ученик его не освоит. Именно Выдержка позволяет сконцентрироваться и заставить тебя продолжать даже самые скучные упражнения. Навык Выдержка добавляет бонус 1 к любому таланту-специализации. Доступных к распределению очков навыка – 1. Вы можете выбрать себе талантов – 1. Доступные для выбора таланты. Героическая воля уровень – 2. Изобретатель уровень – 1. Кузнец – уровень 3. Ткач и кожевенник – уровень 3. Повар – уровень 3.

– Талант Изобретатель.

– Изобретатель – это тот, кто постоянно ищет чего-то нового. Изобретатель умеет создавать любой новый предмет в любой области деятельности, ему не обязательно нужен рецепт, чтобы приготовить новое блюдо или сшить сапоги. Однако получается у него это всегда хуже мастера-ремесленника, а ещё он может так ничего и не сделать, несмотря на все свои старания. Также изобретатель всегда тратит на свой предмет больше ресурсов, чем мастер ремесленник. Зато изобретатель умеет создавать новые рецепты, которыми может пользоваться как сам, так и передавать остальным. Желаете вернуться к выбору особенностей персонажа?

– Нет.

Надпись рядом с аватаром тут же поменялась:

Вы создали своего героя.

Имя: Синеглав. Смерд.

Развитие тела:

Ловкость – 20.

Сила – 20.

Телосложение – 10.

Развитие духа:

Интеллект – 10.

Воля – 20.

Харизма – 10.

Максимальная грузоподъёмность – 30 мер веса. Усталость 400 – единиц.

Жизнь – 1000.

Карьера: Работяга.

Навыки: Выдержка – 1, Механика – 1. Талант: Изобретатель – 2.

Финансы: 5 медных монет.

– Вы подтверждаете параметры своего героя? – уточнил голос. – Предупреждение: в дальнейшем сбросить параметры без полного удаления текущего аккаунта и создания нового

невозможно.

– Подтверждаю. Завершено, – скомандовал Артём.

И усмехнулся. Есть такая небольшая прослойка игроков, которая смысл видит не бегать и рубить монстров, а копаться, выискивая ресурсы и выполняя всякие квесты «добудь, подай, принеси». Но даже с их точки зрения Артём создал откровенно «мусорного» персонажа. Зато раз характеристики выбраны слабые, то для сохранения баланса на старте игры система и предлагает талант из группы редких. Изобретатель за счёт своих штрафов к изготовлению предметов, если в нагрузку берёт талант уже узкой профессии, всё равно будет делать вещи намного хуже качеством, чем обычный мастер. Да и лишнее время тратить на неудачные попытки мало кто захочет, проще накопить денег и купить рецепт. Зато в сложных данжах или квестах на дальних территориях очень далеко от города Изобретатель – просто бесценный участник, так как невозможно иметь в команде специалистов по всем ремёслам сразу. А рецепты без соответствующего таланта в руках игрока бесполезны. Но понадобится это где-то начиная с тридцатого радианта, а там ещё попробуй срочно найди такой вот редкий талант.

То же самое и с Выдержкой. На старте и ещё довольно долго – в принципе не особо нужный навык, никаких бонусов на старте не даёт. Ведь в начале игры ты в основном общаешься с городскими неписями – а они никогда тебя не провоцируют, или с игроками. Нормальный человек и без дополнительной Выдержки не станет скандалить и ссориться на пустом месте и по пустякам. Зато когда пойдут монстры с мощным ментальным воздействием, навык окажется востребованным, особенно если в команде будет игрок, способный растягивать индивидуальную ментальную защиту на остальную группу. Персонаж с навыками Изобретательство плюс Выдержка становится вообще уникальным и бесценным – но для этого надо знать сценарий игры заранее.

– С рождением тебя, герой! – заявила система. – Добро пожаловать в вольный город Людогост. Желаете ли вы прослушать историю вашего города?

– Нет, – Артём мог и сам рассказать историю не только Людогоста, но и большинства других городов как минимум на полтора десятка ближайших радиантов и локаций, так как сам участвовал в их отладке. – Вводный фильм – пропустить.

– Вам доступен один стартовый предмет на выбор. Нож универсальный. Случайный рецепт. Бездонная сумка для ресурсов.

Бездонная сумка, которая позволяла положить грузов на пятнадцать мер веса, при этом что полная, что пустая всегда

имела вес равный два – штука очень полезная. Но потом, а сейчас ему важнее нож.

– Нож универсальный.

– Ваш стартовый предмет нож универсальный. Желаете ли вы ознакомиться с системой подсказок и интерфейсом?

– Нет. Начать игру!

Вспышка!

Это был единственный момент, который Артём никогда не любил. Невероятная, непередаваемая идеальность всех чувств и тела. Много раз он пытался описать это ощущение, наконец подобрал аналогию: как будто до этого ты был в многолетнем рабстве у собственного больного тела, а потом вдруг в одночасье ощутил себя молодым и здоровым. И хочется вскочить, раскинув руки, будто желая обнять весь мир и зычно закричать: «Э-ге-гей!», а потом пройтись колесом. Увы, компьютеры всё-таки немного идеализировали персонажа по части здоровья, в реальной жизни человек никогда не достигает такого оптимума. Очень быстро мозг подстраивается и начинает воспринимать всё как должное, но первые минута-две такая вот эйфория. Зато после отключения будет обратный эффект, когда из идеального мира виртуальности ты вернёшься к несовершенству реального мира. Тоже проходит очень быстро и сразу же забывается, но всё равно неприятно.

Наконец, справившись с побочными эффектами активации, Артём огляделся. Если ты выходил не сам, а по встроенному таймеру или восстанавливался системой возрождения после гибели, персонажа выбрасывало в километровой зелёной зоне безопасности вокруг ближайшего города, но в случайной точке безопастного куска. Рождение нового персонажа при регистрации аккаунта система воспринимала как аналог принудительного выхода по таймеру. Так, и куда его занесло?

Радовало, что возле городов погода всегда прекрасная, кротко синеет небо и светит нежаркое солнышко. Никакого дождя или тумана, мешающих обзору. Потому Артём внимательно огляделся по сторонам. Если базовая схема любого радианта или сектора радианта были прошиты в игру на стадии гейм-дизайна, то вот второстепенные элементы, типы и порядок гексагонов, из которых состоял радиант, а также содержимое данжей были чисто случайными. Точнее, содержимое генерировалось в тот момент, когда какой-нибудь игрок впервые заходил на радиант, или на сегмент, если это был радиант бесконечной ширины из бесконечного числа сегментов. Дальше содержимое игрового поля меняться уже не будет никогда, но пока могли встретиться сюрпризы.

Антон стоял на вершине пологого холма, сверху донизу

покрытого невысокой изумрудной травой. По длинному скату в одну сторону уходила широкая ровная дорога, вся покрыта глиной с красноватым оттенком. И заканчивалась дорога под деревянными стенами небольшого городка в древнерусском стиле из школьных учебников истории. Примерно километр идти. Можно сказать – повезло, Антон проявился у самой границы зелёной зоны. Не придётся тратить время, сначала объясняясь со стражниками-неписями в воротах о причинах, почему покидает город и отбиваться от предлагаемых квестов. А потом топать пешком до границы. С вершины холма сотня-другая метров, и можно вылавливать первых компьютерных низкоуровневых монстров-мобов. Тем более они тут пока непуганые и не прореженные. Очень скоро набежит толпа игроков, но пока раздолье.

Глава 2. Первая локация

За пределы зелёной зоны Артём выйти не успел, так как в двух шагах раздался хлопок, и запахло озоном. Появился ещё один игрок. Со стороны зрелище довольно красивое. Сначала проявлялся яркий контур человекоподобной фигуры, дальше его заполняли разноцветные искры, быстро превращаясь в полупрозрачный фантом. Ещё пару секунд – и фантом уплотнился, приобрёл материальность. И вот уже рядом стоял широкоплечий коротко стриженный рыжий парень, тоже в рубахе, портках и лаптях, но с мечом на поясе. Ага, класс Воин.

– Вау!.. – выдал он радостное. – Разрабы не на…и!

Последнее слово система вежливо пригасила. Автоматизированные компьютерные системы перевода были известны уже больше полвека. При тех вычислительных мощностях, которые имелись у проекта «Китеж», любая фраза переводилась достаточно точно и быстро чуть ли не раньше, чем игрок её произнёс, причём система понимала даже большинство идиом, сленг и всякие прочие нюансы речи. Однако сейчас за первыми возгласами последовала экспрессивная фраза восторга с такими красивыми многоэтажными матерными загибами, пускай и в основном запикаными цензурой, которые никакому машинному переводчику повторить не под силу.

Артём рассмеялся:

– В общественном парижском туалете, и там есть надписи на русском языке. Из какого города? Я Артём, из Москвы.

– Вадим, из Благовещенска, – смутился парень. – Извини. Не удержался, просто…

– Да ладно, сам такой же был, когда сюда попал в первый раз. И давай сразу по нормальным именам, а логины только для почты и настроек оставим. Иначе язык сломаешь.

– Но реально круто, сколько читал и смотрел блоги тех, кого на разные тесты и демо-локации приглашали. Зря не верил, тут ещё круче, чем рассказывали, – он наклонился, сорвал травинку и сунул в рот. – Она же в самом деле горчит и на вкус как трава.

– Ты за пределами зелёной зоны так делать не вздумай. Особенно на низких уровнях. Учти, каждое возрождение случайным образом снимаются два очка характеристик. Точнее, на первых пяти Радиантах щадящий режим, не насовсем снимаются, а замораживаются на пять игровых дней. Игровой день – двенадцать часов. Вот с шестого – уже навсегда. А ты Воин, у тебя Ловкость всего десять. Подохнешь случайно, и выпадет после возрождения Ловкость всего восемь. А это уже ниже

минимального показателя, ты же даже по всяким примитивным мобам с трудом попадать станешь. Или пять дней хромать, или бегать выполнять квест на восстановление после тяжёлой травмы. Слушай, ты мануал к игре вообще читал?

– Ну… в общем. Основное, – Вадим смутился. – Слушай, ну мне же лет не как это тут, – он взял себя двумя пальцами за рубаху. – Не молодёжь. Я же геймер со стажем. Главное я посмотрел и разобрался, остальное по месту. Не первый раз.

– Быстро в обед порубиться, пока начальство не видит, – съязвил Артём. – У вас же там как раз два часа дня.

Вадим на это неожиданно покраснел и отвёл взгляд:

– Слушай, раз уж по именам. Давай честно, тебе сколько?

– Двадцать четыре, – именно столько было на сегодня Дымову по документам.

– А мне – сорок семь. И да, жена ругаться будет, если я дома сразу на несколько часов вот так залягу. Но и ты меня пойми, это же такое… Что мне, первый раз на полчаса сюда заглядывать? Это же издевательство. Вот мы с мужиками и договорились…

– Пока начальство не видит? – съязвил Артём.

– А, да ладно тебе? Я сам и есть начальство, так что, – он хмыкнул, – уж на такие вещи глаза сам себе закрою. Так что мы с мужиками прикинули, с двух до семи как раз нам хватит на первый раз, а потом часик по вечерам как-нибудь да соберёмся. Кстати, – Вадим обеспокоенно посмотрел по сторонам. – Народ запаздывает. Мы как раз когда мануал читали, команду собирали и делили, кто какой класс и карьеру возьмёт. Чтобы всем с самого начала качаться на группу.

– Да нет, они уже давно здесь, – флегматично прокомментировал Артём, сам при этом рассуждая: стоит ему сейчас пользоваться случайным знакомством или нет?

Он планировал играть как одиночка, но иметь в резерве на некоторые данжи и квесты подходящую компанию, которую можно позвать с собой – тоже неплохо. Да, придётся поделиться некоторыми стартовыми секретами, но с другой стороны – опять же, это быстрый рост группы, причём точно не связанных с «Легенда-Интерактив», а действительно случайных игроков. Это станет неплохим объяснением дальнейших успехов. Решено: завлекать.

– Мелкая фишка, которой нет в стартовом мануале. Каждый раз после смерти или если выходишь не сам, а тебя принудительно выкидывает по таймеру, ты возрождаешься в случайной точке ближайшей зелёной зоны. Но поскольку когда ты создаёшь новый аккаунт, то у системы нет данных твоего прошлого выхода, она тебе выбрасывает в случайной точке

зелёной зоны. Как будто тебя перед этим выкинуло по таймеру.

– Ну логично, – согласился Вадим. – Сколько там зелёная зона? Пятьсот метров город и километр вокруг? Самое разумное решение, когда народ косяками пойдёт, чтобы в городе на площади на старте не толпились. Это портит впечатление. Ладно, извини. Это я с отделом маркетинга на днях уже на работе переобщался…

И тут Вадим осёкся, выражение лица у него стало немного растерянное. Артём усмехнулся, потому что через это проходили все. Окружающая симуляция настолько совершенна, что ты её быстро начинаешь воспринимать как реальный мир. Да, с некоторыми элементами экзотики, но разве для жителя средней полосы какие-нибудь джунгли Амазонки выглядят менее странными? И внезапно ты понимаешь, что здесь нет горизонта, вообще. Просто с какого-то момента детали и предметы становятся слишком маленькими и неразборчивыми. А ещё в голубом небе совсем нет солнца. Зато видна чудовищных размеров арка, которая выгибается в небо. Серебристая по краям, с облаками ближе к центру, где в разрывах было видно землю, леса, поля и даже города. Широченная у основания, арка быстро сужалась, превращаясь ближе к верхней точке в прерывистую серебристо-бело-зелёную линию.

– Что за х…я?!

– Это мир «Китежа». На самом деле он представляет собой кольцо, разделённое горными хребтами на уровни. Или как здесь их называют – радианты. Первый радиант от Девяносто девятого отделяет непроходимая стена. С Первого по Шестой радианты в ширину конечны и являются стартовыми для новичков. Вот дальше в длину радиант становится конечным, зато в ширину бесконечное число зон, которые называются сегменты. И размерами каждый сегмент с первый Радиант. Это ещё что, вот когда по мере развития тут заработает система транспортных нитей между удалёнными радиантами, вот тогда зрелище будет вообще потрясающее. А ещё красивее станет, когда кто-то доберётся до Зала славы в Храме Абсолюта на девяносто девятом Радианте.

– Ага… Стой, а ты-то откуда знаешь?

В голосе прозвучала подозрительность, но Артём в неё не поверил. Слишком уж масленый взгляд был при этом у Вадима.

– Да ты и сам уже сообразил. Я попал на бета-тестирование, которое, если помнишь, сразу после анонса началось. Ну а дальше решил пойти на вольные хлеба. Буду водить начинающих как инструктор, – ухмыльнулся и добавил: – Ну как, пойдёшь ко мне первым пробным бесплатным клиентом? Буду на тебе

отрабатывать.

– А валяй, – весело осклабился Вадим. – От такого предложения не отказываются. А мужиков наших я потом найду. Создаём пати на двоих. Как тут это сделать?

– Просто. В правом верхнем углу видишь символ почты? Под ним такой кружок с человеком внутри. Это подменю «Команда». Лови приглашение.

В руках Артёма появился жёлтый кружочек размером с монету, которым он бросил в Вадима. Тот сразу увидел, как раньше серый, теперь уже его кружочек засветился жёлтым и замерцал. Стоило в него ткнуть пальцем, как прямо в воздухе появился свиток с приглашением образовать группу. Чтобы согласиться, надо было взять висевшее рядом перо и поставить крестик рядом со словом «Да» или словом «Нет». Сразу после этого свиток и перо исчезли.

– Ох…ть. Я же всё это не просто потрогать могу. Оно же… Кружок «Команда» этот, он же металлический. А свиток – пергамент, и перо пушистое.

– А чего ты хотел? Виртуальная реальность. Кстати, все эти элементы интерфейса не просто на ощупь материальны, их можно хватать и двигать.

– Не, просто за…сь!

Минут пять Вадим как пятнашки тасовал элементы интерфейса, потом посмотрел на ухмылявшегося Артёма и сказал:

– И что дальше? Они же смотреть мешают. Всё в кучу в район пояса хламом? Пусть там плавает? А потом рыться в поисках нужного?

– Зачем? Видишь там слева вверху маленький медный значок домашней страницы? Он единственный, который совсем никогда удалить нельзя. И при нажатии на него интерфейс всегда разворачивается в полный стандартный вид. Под ним девять медных кругляшей с цифрами. Это варианты настроек интерфейса. Их на пояс можно повесить, как перстни на пальцы надеть, причём необязательно все, а только нужные варианты настроек. Можно вызов на голосовую команду повесить или жест, но это не всегда удобно. Для начала настрой вариант один, чтобы было видно полоску жизни – и всё. Это важно в драке, когда ввязался – уже плевать на статы монстра. Лишняя информация отвлекает. На второй рабочий стол – полоска жизни, краткие характеристики и имя. Это для обычного движения. Вариант три – с полными характеристиками, они в виде всплывающего окна будут, если больше двух секунд смотреть на какой-то предмет. Ну и остальное – как хочешь.

– Ага, сделал.

– Теперь ещё момент. Только честно. Тело сильно исправлял? Мускулы там...

– Как раз эту часть мануала я читал внимательно, – фыркнул Вадим. – Насчёт привыкания к телу – помню. Поэтому правил, но несильно.

– Это хорошо. И сразу, учти на будущее. Мозг помнит всё, приспосабливается, но и забывает. Потому по мере развития перса мозг будет подстраиваться и по физической части, и по всяким навыкам вроде фехтования, езды на лошади и прочим специальным навыкам. Но если больше двух недель не играл, то потом пару дней заново привыкать к телу придётся. И в эти дни на серьёзных монстров лучше не ходить. Порвут как тузик грелку. Мы это выяснили, когда народ с отпуска возвращался.

– Спасибо. Учту. Ценно.

– Ну и самое вкусное и интересное. Смотри.

– Да куда уж интереснее. Но смотрю.

Если стоять спиной к городу, направо шли пологие, каменистые и покрытые жухлой травой холмы. Влево расстилалась низменность, влажные луга, покрытые высокой травой. Сразу за ними возвышался зелёный пологий холм, увенчанный развалинами старинного монастыря, причём со стороны луга около монастыря были разбиты цветник и сад. А если смотреть прямо, то никаких дорог, трава понемногу сменялась кустарником, в полукилометре темнел лес. Артём направился к деревьям, Вадим зашагал следом. Сразу как Артём оказался рядом с первым деревом, он сломал толстую ветку, немного подровнял её универсальным ножом. Не сработало. Артём, не обращая внимания на молчаливые вопросы напарника, палку выкинул и сломал другую. Но и здесь не подошло. Зато на третьей, стоило палку почистить от коры и подровнять, как смотревший на это Вадим, перед этим коснувшийся перстня-тройки, открыл рот от удивления:

– Ох-хереть. Это же теперь... Ага, «Дубина простая, вес 7 мер». Тяжёлая херовина. Что там ещё? «+1 Силы к удару, -2 к Ловкости удара». Ну, тебе Ловкость не критично. «Коэффициент попадания 0,2 – 0,63». Маловато будет. У моего простого меча и то от ноль шесть до ноль восемьдесят пять.

– Всё равно лучше, чем руками. В обычных играх как? Чётко прописанная математическая формула, что и как можно сделать. Попал в неё – умница, получи полезную штуку. Не угадал – ну извини. «Китеж» же очень сложная динамическая структура. Короче, как и в жизни, тут можно делать практически всё. Ломать и строгать ветки, ковать меч, готовить еду. Учти, ты можешь хоть

палку в драке подхватить и непись по башке треснуть. Но у любого неигрового предмета коэффициент удара жёстко одна десятая прописан.

– Ну одна десятая в драке – это даже не смешно. Кстати, а как ты дубинку сделал? Это что, особенность класса Смерд? Делать такие штуки? А что ещё можешь? Кстати, если не совсем секрет, ты какую карьеру брал? Если что – я брал Солдата.

Карьеру, в отличие от класса, по умолчанию видно не было, хотя и можно отдельно в настройках поставить разрешение – но дураков разглашать посторонним про себя чувствительную информацию мало. Артём кивнул и ответил.

– Да нет, у меня карьера Работяга. Но я с самого начала тут рассчитываю, как уже сказал, работать инструктором и проводником. Отсюда и персонажа делал чисто как юнит поддержки. Только тогда можно взять талант Изобретателя. И то – повезло сейчас. Без рецепта мастерить какую-то вещь или ремонтировать... повезло, что всего-то с третьей попытки, и уже дубина получилась. А ты чего Солдатом, а не Рыцарем?

– А, так ты не для драк ходишь, а крафтерами любишь играть? Типа сделай десять сапог или принеси четыре хвоста ящерицы и выполнишь квест. Не, извини, но я не настолько по этой части любитель, чтобы по десять раз каждый раз ковыряться, прежде чем чего-то получится.

– Ну чего-то вроде.

– А я вот наоборот хочу сюда ходить подраться. Ты просто не представляешь, сколько народу у меня среди заказчиков и подрядчиков, которым хочется под вечер морду набить за тупость. И командовать мне в реальной жизни хватает, а если брать Рыцаря, там надо навык Лидерство тянуть. Не хочу. А хочу именно бить морду боссам данжей и рубить в капусту неписей. Но сейчас я тут думаю, зря мы себе Смерда в нашу компанию вообще не брали. Я уже заранее прикидываю, как на высоких уровнях квестов нам такой человек пригодится. Так что если что – добро пожаловать в нашу компанию. Кстати, тут в пати как опыт распределяется?

– Две трети убившему, остальное равномерно по остальным участникам. А вот за босса локации равномерно всем.

– Во, тем более.

Артём усмехнулся краешком рта. Ну что же, наживку заглотнули с крючком и леской. Мы тебе прокачку – ты нам опыт бета-тестера. Может, и в самом деле на первых порах вариант даже лучше изначального плана. Вадим, судя по всему, игрок со стажем, постоянный и с репутацией – а отсюда знает много кого из геймерского сообщества. Так что его рекомендации как

«нашего парня и полезного человека» будут полезны.

– Там посмотрим. А пока раз теперь я тоже вооружён, пошли к монастырю вон туда, вокруг него гексагоны типа луг. Да, кстати. Учти ещё вот такую штуку. Я же говорил, что здесь можно драться не только оружием, руками и ногами, но и как в жизни любым предметом. Учти, это работает в обе стороны.

– Это ты в смысле, что не только куснуть может, но и лягнуть, и кинуть в меня чего-нибудь? Понял. Я их сам так лягну!.. – кровожадно оскалился Вадим, явно уже воображая себе скандинавским берсеркером.

Конечно же, первого своего монстра Вадим проморгал. Гордо держа в руке меч, он первым ступил на пространный зелёный луг, испещрённый разными душистыми цветами, на которые и отвлёкся. Очень уж непривычно было не просто видеть, как через обычный интерфейс, но и нюхать ароматы, ощущать, как травинки щекочут кожу в зазор между штаниной и лаптями. Артём почувствовал кислый запах заранее, но предупреждать специально не стал. Напарник же ещё пока не знал и отсюда не сообразил. Из травы выскочил рыжий муравей с золотыми полосками вдоль спины и размером с кошку и вцепился человеку в лодыжку.

– Больно!

Игровая система мгновенно уведомила:

«Вертехард получает 1 урон здоровья. Показатель здоровья – 1999».

Муравей же торопливо укусил ещё два раза, пока Артём наконец-то не забил моба дубиной. Система уведомила:

«Уничтожен рыжий муравей. Начислены очки опыта Тела. Синеглав – 37/1000. Вертехард – 18/1000».

И уже отдельно для Артёма:

«Синеглав, убив своего первого в жизни врага, вы учитесь и шагнули на новую ступень своей жизни. Потому можете изучить новый талант: Записать изобретение. Изобретатели – творческий народ, который забывает свои изобретения также быстро, как их придумывают. Стоит научиться записывать свои идеи, чтобы потом по записям их повторить. Вы согласны взять талант Записать изобретение?»

Артём тут же подписал возникший свиток: согласен.

Система радостным женским голосом чуть ли не спела:

«Поздравляю. Вы получили талант Записать изобретение. Теперь каждый раз, когда вы успешно изготавливаете или ремонтируете какую-то вещь, с шансом в 10% вы можете получить рецепт 1 уровня».

– Больно же кусается, зараза. А разрабы с ума сошли.

– Вообще-то, это было в мануале. И ты наверняка читал. Ты же восемнадцать плюс игру ставил и соглашался? – флегматично ответил Артём.

– Ну да. Там такие возможности предлагаются, – Вадим аж губы облизнул от своих мыслей. Дальше неожиданно замахал руками, со стороны выглядело смешно, и пояснил: – С боевого варианта интерфейса забыл всплывающие уведомления текстом убрать, на голосовые перевести. Хорошо тут эти муравьи по одному лезут. Не, это я от неожиданности, на самом деле терпимо. И всё равно, жёстко это как-то. Они же если толпой кинутся, то сожрут, ответить не успеешь.

– Да-да, восемнадцать плюс и всё как в реальном мире. Учти, тут именно что вообще всё реально тогда. Кто соглашается играть по-взрослому, на зелёном уровне жизни связность будет сто процентов. Ну понятно без болевого шока, и понятно, что слишком уж серьёзные раны будут болеть поменьше, чем в жизни, но всё равно неприятно. И сразу скажу, это не дурь разработчиков, а требование от медиков сертификации игры. Иначе, привыкнув к виртуальности, ты в реальной жизни рискуешь неприятностями. Были… прецеденты. На жёлтом уровне – болевой уровень уменьшается, на красном вообще по минимуму, чтобы смерть была неприятной, но в пределах и не отпугивала. Поверь, очень скоро это и будет самой главной фишкой «Китежа». Тут полная реалистичность и можно вообще всё.

– Ну так уж и всё…

– Именно что всё, вплоть до секса. Ты же восемнадцать плюс ставил? Ну вот тебе, и не говори, что не думал. Причём не только между игроками можно, с двадцатого радианта появляются эльфы, так разработчики там таких эльфиечек запихнули – пальчики оближешь. И бордели есть, но ещё интереснее – неписей и так уговорить можно. Если коротко, в обычных играх – у неписей набор базовых параметров и производных второстепенных, и вычисляется всё по раз и навсегда прописанным формулам. А здесь у неигровых персонажей свой собственный набор классов и умений, часть которых игрокам вообще была недоступна. Тут концепция «живого мира», когда неписи могут в определённых пределах изменяться и развиваться. Причём заведующая неписями программа работает не по жёсткому сценарию, а как самообучающаяся нейросеть на основе действий игроков плюс заложенного потенциала. Так что флирт с эльфиечками, а потом жаркая ночь вполне реальна, – Артём не скрывал ехидства. – Ну или нож в брюхо от эльфийки получить, не спорю, девочки тоже могут быть ревнивые или обидчивые.

– Я вообще-то женатый человек, – попытался возразить Вадим.

Явно хотел ответить грозно и категорично, но получилось как-то неубедительно.

– Ну так не приглашай живых игроков, а флиртуй исключительно с эльфиечками. Если что Сетевой кодекс тут пока не возражает, потому что раньше чего-то подобное было невозможно. Пока наши депутаты в Госдуме пошевелятся, пока чего-то там напринимают с поправками – полгода, а то и год можешь развлекаться. И насчёт детишек можешь быть спокоен, если твой интерфейс у папы стащат и сами зайдут. Не забыл? Тут полная идентификация с привязкой к личности. Они ничего лишнего не увидят.

Дальше Артёму пришлось отвлечься, так из травы выполз ещё один муравей. Несколько ударов дубиной – и муравей беспомощно задрыгал лапками, оставив после себя типовое системное уведомление. Вадим этого, кажется, вообще не заметил, весь уйдя в себя и размышляя.

– Извини, я тормоз. Причём тут привязка?

– При том, что тут в принципе нельзя войти под чужим логином или соврать насчёт возраста, – с насмешкой сказал Артём. – Так что если детишки даже выглядят как взрослые, система просто не даст им раздеться. То есть мы сейчас оба с тобой можем хоть голыми монстров рубить, несовершеннолетние всё равно увидят тебя одетым. Хоть дрочить можешь перед ними, они этого не заметят. И на действия с телами двенадцать и шестнадцать жёсткие ограничения есть, причём тоже в систему прошиты. Так что подросткам тут грозят максимум целомудренные поцелуи.

– А кстати, интересный тест. Если создавать клан и проверять, чтобы реально пацанья не набивалось с предложениями, – оживился Вадим.

– Не подумал, – уважительно согласился Артём. – Голова, ты, начальника. Ладно, про кланы потом будешь думать. Сейчас нам качаться надо. И вот ещё тебе одна фишка, про которую пока игроки на форумах не растрещали. За первого твоего убитого монстра предлагается один дополнительный талант, это в описании есть где-то, мелким шрифтом на дальней странице. Так вот, то, какой тебе предложат взять талант, завязано на то, как ты убил своего первого моба. Могут чего-то хорошее предложить, а могут и откровенный мусор для твоей карьеры.

– А, ты поэтому сейчас руками махал? Я так и понял, что тебе система чего-то предложила.

– Ага. У меня, раз я сделал дубину, и первый раз убил именно

с её помощью, теперь есть шанс самостоятельно изготовить не просто предмет, а ещё и получить рецепт на изготовление полезного предмета. Пока шанс небольшой, но это не навык, а именно талант. И его тоже можно наращивать, причём отдельно от навыков.

– Отлично, убедил. Так, раз ты у нас бывший бета-тестер, колись, чего придумал мне как Воину?

– Ты хоть какие-то таланты брал? От этого зависит, чего тебе предложат.

– Нет. Я выбрал Солдата, а навыки Атлетика и Ближний бой. И очко потратил на улучшение Ближнего боя.

– Это просто шикарно. Смотри. Муравей имеет пятьдесят пять очков жизни. Как Воин с твоими характеристиками ты уже выбиваешь мечом за один удар от сорока до пятидесяти семи. Добавить Атлетику с показателем два – у тебя максимальный урон сейчас шестьдесят пять. Попробуем выбить тебе критический удар, который повышает урон в несколько раз. Для этого тебе нужно убить своего первого монстра с одного удара. Я из-за этого и пошёл на луг. Единственная атака муравья – укус, это считается разновидностью рукопашной атаки. Ты вполне можешь успеть увернуться, тут главное не тормозить, если ты его не убил. И главное, у него прописана строго одна цель. Потому так. Ты наносишь удар. Если не убил – отбегаешь, и добиваю я, а ты бьёшь следующего. И обрати внимание, кислый запах на лугу – верный признак, что муравьи где-то рядом.

– Согласен. Пошли, – в голосе Вадима послышался бешеный азарт охотника.

Муравьи полезли один за другим, хорошо ещё поштучно, самое большее по двое или по трое. Удар! Ещё удар! Системные уведомления оба отключили пока вообще, кроме самых важных, да и не нужны они были.

Промах!

Ослабленный удар!

Удар вполсилы!

Костяшки пальцев болели. Стучи оба реальными деревяшкой и не самым хорошим мечом, в жизни кожа уже была содрана до крови. Но «Китеж» тут допускал некоторые условности. Показатели усталости стремительно падали вниз, но оба как одержимые избивала атакующих муравьёв. Наконец, Вадим крикнул:

– Есть! – система зафиксировала уничтожение монстра с первого удара, и Вадим заорал. – Критический! Мне предложили талант на критический удар!

– Отлично, давай пока отойдём, – облегчённо выдохнул

Артём. – У меня усталость уже на грани жёлтого и красного.

Глава 3. Бухгалтерия приключений

Передохнуть Артём и Вадим присели в лесном гексагоне, на самой границе с холмами Зелёной зоны безопасности. Но ещё в игровой части. Нашли симпатичную полянку в окружении берёзок и сосенок, зелёная трава, где журчал хрустальной водой маленький ручеёк. Рядом удачно валялось поваленное дерево. Каждый Радиант генерировался случайным образом, особенно в мелочах, так что вряд ли это было сделано специально. Скорее всего, именно что просто повезло.

Артём буквально рухнул на бревно и выдохнул:

– Уф-ф-ф. Я понимаю, что это больше психологическое и скорее от показателя Усталости, но я умотался. Остаток двадцать два – и это в первый же час игры. Ощущаю себя загнанной лошадью.

– Кто бы говорил, – хохотнул Вадим, пристраиваясь рядышком на бревно. – Хотя я в ах...е, что ты этой своей херовиной, – он показал на дубину, – так долго способен махать. Есть чего-то в твоих показателях такое, полезное.

– Сила есть – ума не надо. В смысле меча не надо.

Оба рассмеялись, потому что у Вадима показатель Усталости уменьшился даже не до середины зелёной части. Всё-таки меч по части драки намного полезнее. Минут пять оба молчали, наслаждаясь видом полянки. Первым не выдержал Вадим:

– Лесок умеренно густой, зелёный и тенистый, идеально подходящий для литературных красок романтического стиля. Правда, девушек не хватает, для этой, для романтики.

– И кто мне час назад говорил про жену? – фыркнул Артём.

– Э-э-э, что вы понимаете в этом, юноша. Девушки в таких прекрасных местах нужны для отношений романтичных и платонических, услаждать взор. А не для того, о чём вы так пошло подумали, сударь, – дальше его дурашливое настроение испарилось. – И как будем снимать усталость? Съешь меня, выпей меня, проглоти кристалл маны?

– Как в жизни. Можно передохнуть, сидя на месте, за час восстанавливается десять искр маны или полсотни Усталости. Ещё помогает поспать, и даже сны будут сниться, – лицо Вадима перекосило хмурой гримасой, так что Артём понял – задуманную шутку продолжать не стоит, напарник обидится. Так что просто сказал: – Ладно, ладно, это радикальный способ, а про то, сколько у тебя времени, я помню. Кстати, будешь выходить – не забывай укладывать персонажа спать, тогда при возвращении все параметры будут по максимуму. Ну а пока нам по старинке, как

во всех играх. Каждому игроку выдают по умолчанию на старте по три штуки простой еды. Для России это бутерброды. Они в сумке-инвентаре должны быть. Ну и ручеёк запить. Не обязательно, однако, всухомятку жевать – приятного мало. Будем сочетать перекус с отдыхом. Каждый бутерброд восстанавливает двадцать здоровья и полсотни Усталости. Да, и сразу – пока нет рецептов и навыка повар, или хотя бы таланта на готовку, сам лучше не готовь и самопальную жратву не ешь. Запросто отравишься. Покупай в таверне.

– Понял. Слушай, тогда вопрос, – видимо, его это мучило ещё с луга. – А с какого эти еб...е муравьи мне здоровье снимали? Я тут по дороге глоссарий открыл, туда как раз после драки эти муравьи добавились, и характеристики у них посмотрел. Они же вообще меня пробивать не должны? При такой разнице в параметрах.

– Ну во-первых, ты неправильно считаешь. У муравья коэффициент урона от трёх до семи десятых, так что это только на минимальном он тебя не пробивает. А так – вполне пару хитов снести в состоянии за укус. Но тут ещё заложено, что меньше единицы урон в принципе быть не может. Как царапина, считай, чтобы не расслаблялись. Вот если бы у тебя хоть какая-то броня была, эти повреждения в неё уходили.

– В смысле все повреждения? Всегда?

– Нет, это уже нечестно получается. Броня поглощает, сколько у неё в параметрах заложено, но не больше четыре пятых повреждений в обычном случае. Целиком забирает урон, только если как с муравьями, тебя пробить не должны. Будь у тебя кольчуга – по одной единице снимали бы у неё.

– Понял-понял, мой генерал. Ладно, проехали, это фраза из одного древнего фильма, не поймёшь.

Несколько минут оба сосредоточенно жевали, Артём вообще проглотил сразу все свои бутерброды.

Еда всегда повышает настроение, даже если это еда в виртуальной реальности. Вдвойне душевно, когда ты сидишь в приятном лесу, веет прохладой и тем необычайным спокойствием природы, которое можно наблюдать, только когда негромкие звуки леса и его пернатых обитателей тишину не нарушают, а как будто наоборот усиливают. В реальности такое возможно очень недолгое время рано утром, ну а здесь разгар дня – и всё равно благодать разливается со всех сторон. Так что перекус Вадим и Артём заканчивали в наилучшем расположении духа.

– Натуральная варёная колбаса, – довольно прокомментировал Вадим, слизав с ладони последние крошки. – Респект создателям, честное слово. Кстати, ты сказал – покупать.

А на какие шиши? Сколько мы этих муравьёв запинали, ни из кого ничего не выпало. Ну квесты давать будут, ну какие-то остатки на ингредиенты и на продажу. Неужели из монстров ничего не выпадает?

– Выпадает, конечно. Муравей – это тварюшка, которая, считай, на опыт только и годится. Из неё если вообще хоть чего-то выпадает, то с мизерным шансом. И всякая ерунда. А так да, из других монстров выпадает чаще.

– Ага. И тогда, раз речь про опыт. А ну давай, колись. У меня тут накапало восемьсот восемьдесят три, почти на очко опыта накопил. У тебя должно быть около двух тысяч.

– Тысяча семьсот пятьдесят семь сейчас.

– Ага. И если верить счётчику, у тебя сейчас уже одно очко развития есть. На что потратил, если не секрет?

– Да не секрет. На Телосложение, надо здоровье накачивать. Ну и вес это добавляет, он на Телосложение завязан. Я всякими акробатами, метателями дротиков или ассасинами играть не собираюсь, мне наоборот – чем больше вес, тем лучше. И ещё очко не потратил. Мелкая фишка – когда используешь очко на прирост Телосложения, у тебя сразу восстанавливаются показатели Усталости. Сначала потрачу калории, которые бутербродами наел.

– Хорошо, понял, полезная фишка. Учту. В чём наколка? Я в принципе и сам догадался уже, но давай, ты объясняй. Я хотя и геймер со стажем, но не задрот, и формулы считать не люблю. Тем более, когда под боком готовая база данных сидит и бутерброд лопает.

– Да прав ты, прав. Схема та же самая, обычная. Ну вот набил ты полсотни штук муравьёв, получил один или два очка опыта Тела. Потом третье также выбьешь. Следующие три очка развития Тела будут стоить уже по две двести. Потом каждое тысяч пять – и так далее. Прогрессия. На память точно число не скажу, но уже десятое очко развития будет стоить больше миллиона за штуку, а ведь это и близко не финал. А опыт Духа? Грузоподъёмность завязана не только на Телосложение, но и на Волю. А магическая устойчивость в том числе на Интеллект. А мага у нас сейчас нет, потому мобов рубим только руками – а это опыт Тела. И учти, навыки и таланты качаются тоже за очки опыта. С талантами чуть проще, там ещё отдельно можно прокачать уровень за использование. На сотку активации твоего таланта критический удар получишь одну ступень таланта.

– Я понял. Зае...ся мобов рубить.

– Даже хуже. Учти, здесь расстояния вполне реальные. А сотню тысяч мобов в окрестностях города ты не найдёшь.

Покупай порталы, ищи лошадь, сохраняйся в деревнях. Кстати, раз уж про формулы. Как очко заработаешь – вкладывай не в персонажа, у тебя пока и так для драки характеристики хороши, а в талант критического удара. Тут бонусом первого повышения уровня с десяти процентов срабатывание сразу до семнадцати. Можно ещё до третьего уровня поднять, там, насколько помню, вообще двадцать четыре процента. Талант достаточно редкий, потому поначалу растёт быстро. Третий уровень – шанс один из четырёх. А дальше нет смысла пока.

– Понятно, тоже прогрессия, – хохотнул Вадим. – В смысле, чем дальше, тем медленнее. Тоже не удивили. И растём, увы, стандартным способом. Рубим мобов на шмот, прибарахляемся чутка, а дальше ищем квесты и данжи. И развиваем персонажей в первую очередь с них. Нет, я не предлагаю сразу идти в данж, но что может выпасть? И с кого? Муравьи пока не так чтобы впечатлили.

– Ты пока особо губу не раскатывай, это первый Радиант, для разогрева и для новичков. Здесь и монстры только самые простые, причём в основном на базе обычной живности. Муравьи, волки, змеи, пауки водятся. Со стаей хищных саблезубых зайцев столкнуться можешь. Ну и чтобы совсем не разочароваться, то чуть подальше от города – уже разная экзотика. В виде боссов локаций будут, скорее сего, акулотелое отродье – это как раньше крокодилов изображали, баранец, может леший какой. И ты совершенно прав, хоть какие-то очки развития, нормальное снаряжение и денег можно заработать, считай, только в квестах от неписей и в зачистках данжей. Но для данжей…

– Но чтобы сунуться в данж, надо сначала подкачать уровень, – Вадим вскочил на ноги и поправил меч. – Пока не по нашему размеру… шапка, а не то, что кто-то подумал.

– Слушай, ты же взрослый мужик, откуда такая тяга к похабели и матюкам? Как будто и в самом деле в пацана превратился, – хмыкнул Артём. – Да, данжи тут рассчитаны на групповое прохождение. В одиночку… ну, в теории это возможно. И я даже знаю пару раз во время теста. Но это реально везение на двести процентов. Идёшь, ищешь своих? Или пока качаемся дальше напару?

– А есть ещё интересные идеи? – Вадим и не пытался скрывать азарт в голосе. – Я хороших перспектив никогда не супротив. Пошли на луг, будем грозой муравьёв? Новые уровни ждут нас!

– Коллектива пчёл нам не надо. Поверь, есть такой – наплачешься ещё с ними. И ты сейчас сразу выдал возраст, что куда старше, чем выглядишь, – хмыкнул Артём. – Сейчас эту

книжку мало кто помнит.

– Сам-то цитату опознал, – подколол в ответ Вадим. – Или реальный возраст прячешь?

– Да нет, просто хороший друг из Казани… был. Очень уж любил «Федота Стрельца» цитировать к месту и не к месту, вот все из нашей компании его и запомнили. Извини, не хочу говорить, по-дурацки пару лет назад он погиб от случайности. Ладно, идея и в самом деле есть, – Артём махнул в сторону условного востока, где располагался луг с муравьями и развалины монастыря, И мысленно ругнулся на себя: вот это прокол. Слишком уж неожиданно показалось: это Фарид рядом и шутит. Хорошо ещё, Вадим не обратил внимания на оговорку. На будущее следить за языком тщательно, никаких личных данных и привязок. – Сейчас все ломанутся или на восточные луга, или на юг, в леса. А вот на западной стороне никого.

– Почему ты так уверен?

– А потому что на запад – болото. Грязное и вонючее. Поверь, гейм-дизайнеры там расстарались, просто исплюёшься. Гораздо приятнее бегать по лесам и полям. Сам же видел, какая красота. Только возле города это ловушка на глупость. Кроме муравьёв или саблезубых зайцев там никого не встречается. Качать характеристики – можно, но из муравьёв…

– Хер чего выпадает.

– Из зайцев тоже только мясо, а ещё зайцы могут быть опасны.

– Зайцы, хищные, клыкастые, – расхохотался Вадим. – Сразу себе представил.

– Зря смеёшься, кстати, они поопаснее волков будут на этом уровне. Здесь же ДнД система и приближённость к реальному миру. Тут правило «муравьи толпой даже слона запинают» работает, как и в реальной жизни. А у саблезубых зайцев особенность – навык тактика стаи. Это когда саблезубый заяц умеет синхронизированные атаки и наносит повышенный урон, если в пределах двух метров от этого существа находится союзник. Причём чем больше союзников, тем сильнее бонус. Представляешь, когда стая из десятка зайцев атакует чуть ли не как единая тварь? На таких только группой ходить, человек по пять минимум. Народ же, зуб даю – дуром попрётся. Особенно одиночки, муравьёв порубили – всё, дикий пещерный человек, которому тигра палицей зашибить – как муху хлопнуть. Зато на болоте полно живности, из которой как раз много чего можно собрать.

– В первые несколько дней перерождений будет – не продохнуть. Не отпугнут?

– А от зайцев убежать можно, если не дурак. Зайцы как бы хищники с территорией, свою поляну или свой кусок леса охраняют. Зато если дурак, вперёд прёшь, не глядя и подох, то сам виноват. И вообще, тут с самого начала так рассчитано. На север – город и пограничные горы второго Радианта, на восток и запад – одиночкам играть, а вот юг с самого начала заточен под команду. Там и квесты именно групповые будут, и локальные боссы гексагонов. И ещё тут не только бегать и рубить надо, а ещё и общаться. Про то, что на юг в одиночку соваться не стоит, тебя и стража на воротах предупредит, и куча неписей в лавках расскажет – ты, главное, слушать не забывай. Второе – та самая реалистичность, помнишь? Чтобы народ играл аккуратно и старался не умирать до последнего. На высоких Радиантах это очень пригодится. В том числе и уметь рассчитывать силы перед данжем или квестом. Пару раз на зайцах обожжёшься или на других мобах на юге, будешь или в гексагоны для одиночек ходить, или команду правильно собирать.

– Ага, вот так народ и загоняют в коллективизм, – расхохотался Вадим. – Так, а на болоте зверья пока много, оно непуганое, шмот выпадает чаще, – дальше голос зазвучал вкрадчиво. – А тебе какой интерес? Только честно и без лапши про мою хорошую компанию?

– Сам сказал – прибарахлиться. Шанс получить какую-то вещь ещё и от числа игроков на локации зависит, больше народу – меньше кислороду. Так что трофеи предлагаю делить тебе военную снарягу, мне по хозяйству. Дешевле попробовать из местных жаб и змеюк её собрать, чем из муравьёв медяшек настрелять и потом по лавкам бегать. Если выпадут деньги, то кто срубил – того и выигрыш.

– И ещё? Как говорил какой-то древний мудрец: не верю.

– Ну ладно, хотел на потом оставить сюрпризом. Есть тут ещё один бонус. Если ты самым первым завалишь монстра, которого другие игроки ещё ни разу на Радианте или в секторе не ухайдакали – тебе бонус за первый трофей. Пока основная толпа ломанулась в леса и на луг, есть шанс на чего-то особенное.

– Вот теперь верю. Уговорил. Кстати, а что там на болоте будет? Болотники какие-нибудь? Упыри?

– Да нет. Гадюки, жабы.

– И всё? – Вадим не скрывал разочарования. – А всякие обещанные лешие, утбурды, упыри хотя бы?

– Всё будет, но дальше. Ну если на тотем вызова где-то на болоте наткнёмся, то сможем призвать босса локации. Думаю, хищный баранец, скорее всего, вырастет. Может, водоплавающий бобо-медведь или акулотелое отродье в качестве босса выпадут.

Но возле города – не очень вероятно. А ближе к краю Радианта, вот там среди боссов разнообразие. Даже единорог бегает. Причём не как у европейцев в виде белой лошадки, а в нескольких древних вариантах. Например, туловище лошади, ноги как у слона хвост свиньи и голова оленя с одним рогом изо лба, но ветвистым.

– А баранец тогда что? – растерялся Вадим.

– Баран. Но растительный. То есть выглядит как баран, но задние ноги и хвост уходят в землю корнями. Учти, куснёт – мало не покажется.

– Да, затейники тут у вас работают, ребята. Ладно, понял, двинулись.

– Ну уже не у меня, – усмехнулся Артём. – Да и вообще, если помнишь, я тут как бета-тестер бегал, так что за контору не отвечаю. Но поверь, от отсутствия фантазии отдел сценаристов не страдал. И ограничиваться примитивными вампирами, эльфами и гоблинами никто не собирается.

Глава 4. На болоте

Стоило пересечь линию, отделявшую один гексагон от другого, как лес мгновенно превратился в склизкое болото, а лесная свежесть сменилась гниющей влажностью. Оба приятеля не обратили на это внимание, их гнала вперёд жажда крови местной живности.

– Чувствую себя как на охоте, когда отец первый раз взял. Монстрятина должна быть где-то здесь, – Вадим сделал шаг, увяз в трясине по самые щиколотки, но даже не обратил внимания. – Только попробуйте не появиться. Прибью. Хотя бы разработчиков за такую слишком натуральную локацию. Гнуса, надеюсь, тут нет?

– Тогда играть никто не станет, – хмыкнул Артём. – Змеюки тут должны водиться. Ты только как увидишь – не пугайся, они, если что, не самые сильные и опасные. Способностей у них – Укус, то есть класс Рукопашная атака и только в прямом направлении. Ещё момент – гадюка всегда видит и атакует одну цель. Здесь вообще все неписи такие, это к слову. Если нет тактики стаи, то каждая непись атакует сама по себе: это чтобы на первом Радианте игроки напрягались не сильно. Но учти, именно на болоте у гадюк может сработать в половине случаев дополнительная особенность – Бросок. Это плюс десять к урону здоровья сверх обычного всегда. А если при этом попадётся ядовитая змея, у них вокруг головы такие ядовито-зелёные кольца нарисованы, будет ядовитый укус. Это когда следующие пять секунд каждую секунду сносится столько же урона, сколько она тебе откусила. А противоядия или магического лечения у нас с тобой нет. Советую быть внимательным и уклоняться. Зато плюс для нас – как водное существо, получив сильно тяжёлым предметом по башке, на полторы секунды получает дебафф оглушения, под которым втрое медленнее двигается и не может использовать бросок.

И перешагнул через линию между лесом и болотом, не обращая внимания на то, как тоже провалился в грязь. Сразу принялся обшаривать взглядом местность перед собой, чтобы поставить ногу, но всё вокруг выглядело совершенно одинаковым.

– Хоть какая-то польза от твоей палки, – хохотнул Вадим. – Я про оглушение

Тут Артём наконец-то заметил первую нормальную твёрдую кочку и залез на неё. Дальше перепрыгнул на следующую. Двигаться через болото приходилось, то и дело переходя наполненные грязной водой ямы вброд. В лучшем случае,

перебираясь с кочки на кочку по остаткам якобы когда-то проложенной здесь гати: два или три тонких деревца, связанных лыком или прутьями, переброшенных поперёк реки и креплёных несколькими парами шатких кольев, вколоченных в дно. Если же по легенде гать развалилась, когда болото заселила всякая гадость, и крестьяне сюда перестали ходить, то приходилось прыгать с кочки на кочку. Почва тряслась и зыбилась, а из-под ног, хлюпая, била фонтанчиками чёрная вонючая вода.

Первую гадюку они встретили только минут через семь, когда уже достаточно отошли от края болота. Хотя какая она гадюка? Зубастый шланг толщиной с мужское бедро, весь в золотисто-чёрных узорах и с большими мультяшными алыми глазами. Над полоской жизни висело уведомление «Болотная гадюка». С криком: «Йе-э-ху!» – Вадим кинулся навстречу. Бедная зверушка даже не успела сообразить и напасть, как ей снесли голову.

– Е-е-е! И сразу – критическим, – и с какой-то детской обидой в голосе добавил: – А где обещанный бонус? От системы только сорок пять очков опыта.

– Сам не понимаю. Единственное объяснение, что кто-то до нас всё-таки забрёл на болото. Будем надеяться, что глубоко он не пошёл по такой-то грязюке.

Вторую змею опять убил Вадим. И к своему удивлению, совсем неожиданно получил за это медную монету, после чего аж засветился от радости со словами: «Охереть. В детстве – и то так не радовался, когда деньги на улице находил».

Дальше пошло как на конвейере. Прыгаешь на очередную кочку. Рядом из воды высовывается плоская шипящая голова. Получает мечом или дубиной. Пока у монстра дебафф оглушения за полученную рану – получает снова. Полоска жизни уходит в красную зону, гадюка дохнет. Красиво дрыгаясь, брызгая во все стороны грязной водой и оставляя круги на поверхности болота, гадюка идёт ко дну. А люди перебираются на следующую кочку.

Минут сорок спустя им попалась крупная и сухая кочка, где росло несколько чахлых берёзок, так что не сговариваясь оба остановились передохнуть и восстановить характеристики силы и выносливости. Ну и чисто психологически тоже нужна была передышка. Вадим достал бутерброд. Артём же потратил одно из двух накопившихся у него очков опыта.

«Синеглав использует очко улучшения Тела на +1 характеристика Телосложение. Телосложение – 11. Усталость – 410. Максимальная грузоподъёмность – 31 мер веса. Жизнь – 1100/1100».

– На десять змей две монеты и три куска мяса, – подвёл итог Вадим. – Это хорошо или как?

– Это очень даже хорошо. Похоже, мы и в самом деле на болоте одни, раз так хорошо всё выпадает. Видимо тот, кто до нас убил гадюку, прошёлся по краешку и свалил. Эх, если бы было огниво костёр разжечь, попробовал бы из этого мяса сделать шашлык.

– Шашлык? Из гадюки? – скривился напарник. – Я представляю...

– А пусть это будет небольшим сюрпризом, – хитро улыбнулся Артём.

– Знаешь, как-то не очень. В смысле не представляю – и не хочу, поэтому, может, и хорошо, что у тебя огнива нет.

– Ну чего? Передохнули и дальше?

– Давай. Кто у нас там по плану?

– О, по плану у нас – Гигантская жаба.

– Задушить жабу – всегда мечтал.

– Зря ты, эта зверушка посерьёзнее будет. У неё Сила пятнадцать и Ловкость такая же. Мало того, ладно, это тебе она всего по три хита сносит за укус, а мне уже десять. Что самое опасное, жаба совершает в самом начале одну атаку языком по цели, которую может потом с шансом одна вторая удержать в захвате. И если эта атака попадает, квакнуть не успеешь, как станешь проглоченной целью. Разве что если реакции хватит, за секунду, пока тебя тащат язык обрубить. Не помню, говорил или нет – неписей тут можно рубить по частям, и здоровья тогда уменьшается пропорционально. У лягушки язык – это десять хитов из ста. Учти, она как рыба удильщик раздувается и хоть слона заглотнёт, а проглоченная цель на десять секунд ослеплена и опутана, и получает десять урона кислотой каждую секунду вне зависимости от характеристик. Пока жаба не лопнет...

– Как жаба от жадности, – съязвил Вадим.

– Да ты не расстраивайся, у жабы может быть проглоченной только одна цель одновременно. И раз жаба раздулась, чтобы проглотить человека – от этого она лопается, через те самые десять секунд. Тем более жаба – не крокодил, и пока во рту добыча, нырять не может. Если напарник жабу убил, то проглоченное существо перестаёт быть опутанным и может высвободиться из трупа.

– Укус жабы, – захихикал Вадим. – Клыкастая жаба, которая тебя задушит. Интересно, а нашей бухгалтерше она не родственник случайно? По поведению очень похоже.

Впрочем, когда они отпрыгали ещё на десяток кочек вглубь болота и встретили первую жабу, сарказма у Вадима резко поубавилось. Нет, это действительно были лягушки. Вот только размером с хорошего борова, с полной острых зубов пастью. И

длинный язык, заканчивающийся шипом: одна такая лягушка выстрелила языком в воду и чего-то поймала, затащив в пасть. Над болотом пронеслось басом могучее: «Ква-а-а!»

– Лягушки, – теперь голос Вадима звучал излишне мрачно.

– Да. Учти, они тип Амфибия, жаба может дышать и воздухом, и под водой. Так что если сразу не забьём, лучше отступать. Ну или поворачиваться спиной к спине и смотреть, откуда вынырнет. А ещё прыжок с места. Но у них и слабость ровно как и у настоящих. Тип зрения – пассивное, то есть они реагируют лишь на движение, и видят на ограниченное расстояние. Это змеи к нам позли сразу, как увидели.

– Выманивать будем?

– Да, только место надо поудобнее. В здешних болотах утонуть нельзя, так устроено.

– Но и купаться в грязи тоже приятного мало, если соскользнёшь.

Ближайшую к ним зверюгу обошли по дуге, вторую и третью лягушку тоже. Остановились, только когда нашлась подходящая кочка нужных размеров и с твёрдой поверхностью. Игровых монстров вокруг не наблюдалось, а прочая болотная живность как фоновый антураж их не трогала, сосредоточенно вылавливая друг друга в бочагах с водой.

– Как-то даже жалко стало пузатеньких зверушек, – Вадим присел на поваленное деревце, чтобы перевести дух и восстановить силы. – Как знать, может, у них авитаминоз? Вон какие бледные и зелёненькие, чего-то кушать пытаются. А мы тут с планами по их истреблению.

– Вечная проблема зоозащитника, который любит колбасу. Мы тоже кушать хотим.

Артём вернулся чуть назад к жабам, подхватил кусок травы с землёй и начал кидать в воду недалеко от самой крайней квакши. С третьего броска примерно определившись с расстоянием, стал попадать в бочаг, до которого лягуха не могла дотянуться языком, но ещё видела. Сообразив насчёт идеи, присоединился Вадим. И лягушка не выдержала. Прыгнула на соседнюю кочку, затем ещё на одну. Дальше Артём кинул ей в морду добытый из гадюки кусок мяса, который как раз имел уровень износа сто единиц. Раз это был уже игровой предмет, то лягушка могла с ним взаимодействовать. Ухватила языком... Тем самым лишившись дальнобойного оружия. И стразу, пользуясь опорой твёрдой земли, люди прыгнули на соседние кочки, а на зелёно-бурое раздутое тело обрушились удары меча и дубины.

С первого же удара мечом полоса жизни у жабы проседала сразу наполовину. На шкуре появилась глубокая рваная рана, из

которой выступала кровь. С чего-то красная, но смеяться над недочётом разработчиков не было времени. Лягушка надула щёки – но поскольку на жале висел игровой кусок мяса, который сейчас в пасти и растворится только через десять секунд, а до этого считается «его жуют», то пользоваться своим дальнобойным оружием не могла, как и зубами. Нырнуть тоже не могла – она же переваривала захваченную цель. Пыталась атаковать когтистыми лапами, но не тут-то было. В обычном режиме эти тычки были вспомогательные и урона наносили мало, а люди не зря атаковали рядом с твёрдым островком – с него на кочку, ударил, оттолкнулся от кочки и сразу же обратно, не рискуя провалиться в воду и потерять мобильность. Наконец, зверушка тонко зашипела и лопнула, красиво расплескав во все стороны кровавые капли. Рядом остались валяться два куска мяса.

– И никого не смущает, что из всяких гадов вроде змей и жаб выпадают стейки натуральной говядины, – в качестве эпитафии прокомментировал Вадим.

«Уничтожена Гигантская жаба. Начислены очки опыта Тела. Синеглав – 104/1000. Вертехард – 340/1000.

Синеглав, Вертехард поздравляем! Бонус первопроходца. Вы первые игроки, убившие монстра Гигантская жаба в пределах Первого радианта. В награду игрок Синеглав получает Огниво. Редкий предмет. Путешественнику часто приходится ночевать далеко от дома и вдали от очага. В таком случае без костра не обойтись. Огниво помогает разжигать огонь.

В награду игрок Вертехард получает Железный щит. Стандартный предмет. Смысл жизни воина – сходиться в сражениях, а для этого ему нужна хорошая защита от вражеских ударов. Железный щит поможет отразить атаки, не давая ранить тело. -5 к атаке противника, отражённой щитом. Износ 5000/5000».

– Зае...сь! И знаешь, даже не жалею, что тебе редкий предмет, а мне стандартный. У этой штуки показатель износа такой, что я на первом уровне этот щит вообще никогда не сломаю. А тебе всего-то Огниво. Хотя и редкое.

– Да ладно тебе. Я когда сюда шёл – если честно, только на удачу и рассчитывал. В лавке за него золотом платить надо, а тут пока на золотой накопишь... Жабы, кстати, если с умом их бить – зверушки выгодные. И всякое барахлишко из них падает достаточно часто, и три из пяти лягушек оставляют после себя не один кусок, а два куска мяса. Всё. Как вернёмся в лесной гексагон – Огниво появилось, шашлычок обещаю.

– Без пива, – вздохнул Вадим. – Вот с пивом лягушачьи лапки идут, вообще потрясная штука. У нас французы, несколько семей

– перебрались аккурат после волнений тридцать второго года – так вот они уже два поколения на ферме лягушек разводят и пиво варят. А потом у себя в ресторане подают. Божественно… ладно, чего-то я расслабился. Двигаем дальше? Там этих лягух недобитых много осталось.

– Ну давай.

Дальше пошёл натуральный конвейер. Заманить очередную Гигантскую жабу к островку, заткнуть рот мясом, убить. Даже учитывая, что иногда жало удавалось блокировать только со второго куска мяса, а на одну рекордсменку пришлось потратить аж три, люди в целом оставались в прибыли. Тем более чем дальше, тем чаще в ответ выпадало сразу по два куска. Чтобы не тратить время, оба потратили по очку на развитие тела, так как пока на гексагоне кроме них других добытчиков не имелось, коэффициент на выпадение вещей держался ближе к максимальному проценту. В итоге оба вместо стартовых лаптей обзавелись сапогами, которые не только обеспечивали две единицы защиты при атаке в зону ног, но и не протекали. Это сейчас было самым приятным бонусом. Хоть внутри игры и не заболеешь, но чавкать в мокрой обуви – занятие малоприятное. Дальше попался универсальный ножик – этим можно было и работать по какому-то ремеслу, и убивать монстров. После недолгих размышлений отдали его Вадиму. А Артёма уже был такой же, а товарищам Вадима пригодится, так как они планировали, что кто-то из них возьмёт талант свежевателя туш. Один раз Вадим вообще выбил аж десяток медных монет, и это было очень кстати – ему ещё в таверне еду покупать. А уже когда решили заканчивать, из жабы выпало копьё, которым с огромным облечением Артём наконец-то заменил свою дубину.

– Ну что, перерыв? – после того как из двух последних лягушек не выпало ничего кроме мяса, Вадим сел на поваленное дерево на очередном твёрдом островке и достал последний бутерброд. Немного восстановить силы.

– Перерыв. Мясо есть. – Вадим кивнул: оба «затарились» аж на пятнадцать мер веса каждый, то есть по тридцать кусков. – Огниво есть. Предлагаю возвращаться в лесок и по шашлыки, – Артём сел рядом.

– Только за. Хотя жаль, пива всё-таки нет.

И тут землю ощутимо тряхнуло, как при землетрясении. В небо на пару секунд взметнулся столб света.

– Что это? – удивился Вадим.

– М-да. Повезло нам, вдвоём свежий гексагон пустой зачистили? Ну вот, считай, удача повернулась к нам жопой. Кто-то забрёл на болото и с ходу нашёл тотем вызова босса локации.

Теперь пока его не запинают, в смысле босса, гексагон изолирован. Ну или ждать минут сорок, пока у тех, кто активировал тотем, ничего не выйдет – и босс сам исчезнет. Отдохнули, называется.

– А пошли, посмотрим?

– Ну пошли, но только посмотрим. Издалека. Вдвоём даже на босса локации ходить... В гробу я видел такое удовольствие. Если убьют – Огниво потеряю, жалко.

Приятели успели пройти метров двести или триста, когда до них долетел приглушённый расстоянием истошный женский вопль:

– А-а-а! Помогите кто-нибудь!

– Это ещё кто? – встрепенулся Вадим. – В смысле что за чудище?

– Да нет тут таких. В смысле нет на первом Радианте ни мавок, ни навей. Нагайны и леяки ещё орут женским голосом, но это вообще тридцатый Радиант, не раньше.

– Короче, человек и игрок, – вскочил Вадим. – И судя по воплям, сил она не рассчитала, так что босс её сейчас в болоте утопит.

– Спаси-и-ите! Ты чего делаешь?! – голос точно принадлежал девушке.

– Тогда идём спасать, – и Вадим прыгнул на ближайшую кочку в ту сторону, откуда раздался крик. Раньше, чем Артём успел его остановить или возразить.

– Теперь придётся, – скривился Артём. – Вариантов нет. Сидеть час жопой в луже, пока чья-то глупость сама собой закончится, я не хочу.

Часть II. Юля. Глава 5. Рождение мира

Здание корпорации «Легенда-Интерактив» в Новой Москве было знакомо любому жителю или гостю российской столицы. И не только из-за оригинального вида: двадцатиэтажный небоскрёб в форме меча. Строительный бум две тысячи семьдесят седьмого года породил и не такие вычурные конструкции – сплав открытий инженерной химии и кибернетики. Новые материалы выдерживали фантастические нагрузки, а созданный незадолго до этого нейроинтерфейс наконец-то позволил целиком заменить рабочих на операторов дронов. Роботы же не боялись ни высоты, ни риска. Впрочем, и до реконструкции любой, даже тот, кто не интересовался онлайн-играми, мог сказать, где находится главный офис «Легенда-Интерактив», а основателей в лицо узнавали на улице. Ведь эти люди буквально из ничего создали ИТ-гиганта, всего за четыре года после основания вошедшего в топ-сто самых дорогих ИТ-компаний мира и ведущую тройку мировых производителей игр.

К всемирной славе «Легенда-Интерактив» было не привыкать, их пресс-конференции не раз заставляли конкурентов кусать локти от злости. Поэтому, когда член совета директоров разослал приглашения на презентацию очередной новинки, собираться акулы пера принялись задолго до начала. Главное – занять место поближе к первому ряду… С этим закалённый в горнилах пресс-конференций обозреватель издания «Евро-Азия» был согласен. Особенно потому, что сам пока оставался стоять за территорией на февральском морозе и глядеть на более удачливых коллег. Мало ему было унижения, когда в пару вместо нормальной ассистентки сунули одну молодую блогершу, которая всего-то сотрудничала с разделом сетевых игр – потом оказалось, что девчонку вообще назначили старшей. А Константиныч считал себя наследником школы классической журналистики, и блогеров на дух не переваривал.

Юля выскочила из лихо тормознувшего возле проходной такси за пятнадцать минут до окончания действия пропусков на территорию. Проигнорировала злобный взгляд «вернёмся в редакцию, пожалуюсь главреду, и кого-то закатают в асфальт». Показала охране пригласительные, потащила напарника за собой. И лишь когда они оказались на дорожке, ведущей от ворот к центральному входу, на бегу шепнула:

– Виталий Константинович, простите. Но иначе вы бы не

сыграли так достоверно. Получила инсайд насчёт пресс-конференции. В этот раз самые лучшие места в задних рядах.

Пожилой журналист с уважением посмотрел на девушку. Ну что же, не просто так на сегодняшней пресс-конференции среди официальных журналистов самых разных изданий Юля Ракита – единственная из блогерского сообщества. Зря про эту высокую блондинку со спортивной фигуркой шепчут, что она свой блог раскрутила исключительно поскольку ей дал денег какой-то любовник. Очень даже зубастая сетевая акула пера. Наверняка информацию она получила не сегодня, не зря заранее согласовала всё с руководством холдинга. Но сколько раз Юля за последние пару недель общалась с коллегами, в том числе и с Константинычем? И ничем себя не выдала. Разыграла как по нотам. Ради такого не очень обидно, как тебя использовали втёмную, а ты немного попозорился. Коллеги-конкуренты люди ушлые, к тому же знакомы друг с другом не один год и шестым чувством угадывают, с чего это опытные зубры журналистики ведут себя не так, как положено.

Предсказание оказалось точным. В холле напротив двери в конференц-зал уже толпились остальные. Как бы случайно – но в определённом порядке. Не пихать же друг друга локтями? Кто ближе, тот и зайдёт первым и займёт лучшие места в ближних рядах. На опоздавших из «Евро-Азии» посмотрели снисходительно-сочувственно. Девушка улыбнулась в ответ, с демонстративным спокойствием достала зеркальце, посмотрелась в него и убрала обратно… Заодно коснулась спрятанной в сумочке потайной видеокамеры. Та отозвалась еле заметным уколом электричества: оборудование в порядке. Если в воротах и стояли импульсные разрядники, которые обязаны уничтожить всю незарегистрированную электронику, то на камеру они не подействовали. Конечно, видеокамеру не должен обнаружить ни один сканирующий прибор, ведь устройство делали по спецзаказу на основании военных разработок в одной лаборатории, руководитель которой был обязан отцу Юли. Но после проверки на душе стало спокойнее.

Коллеги из чужих изданий тут же искололи Юлю и Виталия Константиновича буравящими напряжёнными взглядами. Слишком уж довольными выглядели представители «Евро-Азии», ни капли разочарования на лицах. Кое-кто, мгновенно сообразив, тоже аккуратно начал сдвигаться ближе к внешним рядам… Не успел. Большие часы на стене пробили ровно полдень. Широкие стеклянные двери служебного входа распахнулись, и в холл вошёл один из основателей компании. Юля незаметно подмигнула напарнику: из журналистов они оказались к

директору ближе всех.

– Здравствуйте, уважаемые гости. Или, лучше сказать – друзья! Друзья по чуду: ведь через вас мир узнает о чуде, которое с сегодняшнего дня шагнёт за стены нашей корпорации.

Журналисты переглянулись: слишком уж странно выглядело и поведение директора «Легенда-Интерактив», и пафосное начало пресс-конференции. А хозяин тем временем уже приглашающе махнул рукой:

– Прошу вас, пойдёмте вместе со мной.

Развернулся и вошёл обратно в проём служебного входа. За ним двинулись остальные. Пару минут все шли по длинному офисному коридору, затем поднялись по лестнице на второй этаж. Здесь не было обычных стен, огромное пространство разделяли на комнаты перегородки из стекла, прозрачного или матового. Исполинский хрустальный лабиринт. А внутри комнат – лаборатории. В одних сидели программисты за мониторами, в других рисовали эскизы художники или делали муляжи декораторы. В самой ближней комнате сражались на мечах двое сотрудников, одетых в средневековые доспехи. Вокруг них с кучей съёмочной аппаратуры толпились дизайн-аниматоры. Время от времени актёры по требованию замирали в какой-то позе или даже наоборот возвращались к предыдущему моменту боя. Согласно картинке на большом мониторе, занимали положение точь-в-точь как в предыдущую минуту, и сражение возобновлялось по новому сценарию.

Дверь в одну из лабораторий раскрылась, оттуда выглянул плохо выбритый тип в белом лабораторном халате. Заметив директора, сотрудник обрадованно поинтересовался:

– Семён Палыч, на ловца и зверь бежит. Получилось. Вы просили докладывать…

Директор извиняюще посмотрел на журналистов.

– Прошу прощения, – затем обернулся к подчинённому. – Женя, я помню, что требовал докладывать и звать в любое время суток, чем бы я ни занимался. Но именно сейчас, сам видишь, не могу.

Тип в лабораторном халате сконфуженно буркнул что-то неразборчивое и снова спрятался в рабочий бокс. Юля машинально отметила, что мужик какой-то странный. Ладно, бывают такие: ушли в работу и ничего не видят. Но хоть физиологическая реакция на молодую симпатичную девушку должна быть? Или, если мужик не той ориентации, на стоявшего неподалёку парня. А этот словно робот. Или голограмма, ведь они на фабрике иллюзий? Только невозможно ни сделать, ни нарисовать такое точное подобие человека.

Экскурсия двинулась дальше. Журналисты, впервые допущенные в святая святых корпорации, не стесняясь, крутили головами по сторонам, мелькали вспышки фотокамер. Юля не отставала, но в какой-то момент ненадолго прервалась и полезла в сумочку за блеском, смазать пересохшие губы. На самом деле именно в тюбик и была вмонтирована шпионская видеокамера. Наверняка после окончания презентации всех попросят показать и проверить отснятый материал. Вот тут-то и пригодятся потайные снимки. Рука привычным движением достала блеск, провела по губам, пальцы нащупали потайную кнопку… Попытались нащупать! Девушка похолодела: подменили обычной помадой. Но когда и как? Сумочку из рук она не выпускала, рядом никто не проходил. И вообще, от проверки камеры до появления директора прошли считаные минуты!

Долго переживать не получилось, группа уже шла дальше. Никаких указателей на полу или стенах не было, прозрачные коридоры казались абсолютно одинаковыми. Не общался директор и с теми сотрудниками корпорации, которые попадались навстречу, спешили куда-то по делам. Директор вёл гостей неторопливым, ровным, уверенным шагом, ни разу не сбившись с пути… И ни разу не вмешался, не остановил разговор, когда то один из журналистов, то другой на ходу пытался задать кому-то из сотрудников вопрос, зачастую с двойным дном… Юля находилась рядом и гадала, почему хозяин каждый раз еле заметно улыбается краешком губ?

Минут через пятнадцать-двадцать они прошли этаж насквозь и оказались перед высокой глухой стальной дверью. Директор-экскурсовод достал из кармана архаичный ключ – Юля могла поклясться, что железяка была от чисто механического замка, без встроенного иммобилайзера и прочих систем проверки подлинности. Хозяин корпорации вставил ключ в замочную скважину, повернул. Дверь скрипуче открылась, директор вошёл и опять позвал:

– Ну что же вы, пойдёмте.

За дверью оказалась огромная оранжерея. Или, скорее, кусок ботанического сада. Точно не скажешь, какого размера: изнутри стёкла зеркалили, и о габаритах помещения оставалось лишь гадать. Оранжерею на две части рассекала ровная аллея из деревьев разных пород, ни одного повтора. По сторонам от аллеи аккуратные участки, каждый огорожен, и на каждом посеяна своя растительность. Трава, цветы – от васильков и ромашек до какой-то тропической экзотики. На несколько минут Юля вместе с остальными утонула в душном буйстве ароматов: приторных, чуть гнилостных, а может, медовых. Потом голова слегка

прояснилась, и закрались нехорошие подозрения. Ладно, миллиардеры могут себе позволить всё что угодно. В том числе и личный ботанический сад на рабочем месте. Или это такая рекреационная зона для сотрудников? Но не будут на одной грядке расти сибирский кедр и банановая пальма. Даже если внизу скрыта хитрая система гидропоники и у каждого дерева своя кадка с землёй, деревьям нужны разные температура и влажность.

– Позволите потрогать? – осторожно поинтересовалась девушка.

– Конечно, – разрешил директор. – И ещё, обязательно попробуйте банан.

– Право, не стоит.

– Попробуйте, попробуйте. И вообще, всех приглашаю. Рвите листья, пробуйте фрукты.

Юля с подозрением взглянула на так и искрящегося радушием директора, но разрешением воспользовалась. Шагнула через невысокий заборчик, подошла к кедру. Провела ладонью по коре – тёплая, шершавая. Растёрла в руках несколько иголок – самые настоящие. А ведь было подозрение, что это искусственная кибернетическая имитация, и именно её собиралась продемонстрировать «Легенда-Интерактив». Не зря на ближайшей иве вместо серёжек росли бананы. Юля сорвала один фрукт, очистила, надкусила. Фрукт тоже был настоящим… Если не обращать внимания, что к нормальному банановому вкусу отчётливо примешивались нотки клубники. Но если растения настоящие, пусть и генно-модифицированные конструкты, то зачем оранжерея расположена в закрытой части здания и зачем их привели сюда?

Директор терпеливо ждал, пока все натрогаются и распробуют, затем пригласил идти дальше. Аллея упиралась в знакомую стальную дверь, и открывал её тот же ключ. Директор опять первым шагнул в проём, девушка решила не отставать и поспешила следом. Переступила через порог… И замерла, так что шедший следом уткнулся в её спину и сердито подтолкнул вперёд.

Впрочем, точно так же пришлось подталкивать и этого «недовольного», и следующего. За дверью не было ни очередной лаборатории, ни офисного здания вообще. Только усыпанная цветами равнина до горизонта. Юля резко обернулась – двери, откуда все пришли, уже не существовало. Простиралась лишь всё та же равнина, и в паре километров виднелись стены самого настоящего древнерусского города. Именно таким в развлекательных фильмах и анимации изображали Киев времён

Ярослава Мудрого или Владимира Мономаха.

– Не может быть… – не выдержал кто-то из журналистов.

Остальные молча закивали: даже если забыть, что вокруг должны быть заснеженные небоскрёбы Новой Москвы, они никуда не спускались и сейчас должны находиться на высоте второго этажа. Но равнина – вот она, прямо перед глазами и под ногами. Ровная, как стол, и твёрдая.

– Ну почему же… – весело ответил директор.

И тут словно из ниоткуда – никаких укрытий в степи не было – на гостей с завыванием и улюлюканьем ринулась конная лава. Десятки, сотни одетых в халаты всадников, мчащихся на невысоких и крепких степных лошадях. Щетинясь жалами копий, играя бликами оружия, тёмная масса двинулась на людей. Тысячи копыт топтали траву.

– Хар! Хар!

Закрывая солнце, в небо поднялась туча стрел. Недолёт – в десятке метров от ног Юли взметнулась к небу поросль из дерева, железа и перьев.

– Хар! Хар! – ринулась вперёд смертоносная лавина.

Кто-то журналистов вскрикнул, иные непроизвольно присели, стараясь руками, аппаратурой или телами коллег прикрыться от стрел. Юля осталась стоять молча, равнодушно, неподвижно, хотя и ей было страшно. Но директор же застыл рядом и весело усмехался? Юля осталась стоять и даже не зажмурилась, когда волна всадников налетела, промчалась, огибая журналистов – в нос ударили вонь лошадиного пота, ароматы немытых тел, железа и крови.

Директор крепко пожал Юле руку:

– Позвольте вам подарить необычный комплимент: вы настоящий мужчина. Нервы у вас, по крайней мере, железные, – затем громогласно обратился к остальным: – Вы сказали: «Не может быть»? Невозможно?! В виртуальной реальности возможно всё!

Юля, пользуясь тем, что и директор её выделил перед коллегами, да и прочие журналисты не до конца ещё пришли в себя, попыталась и дальше удержать инициативу. Директору она поверила сразу: иначе не объяснишь, как её камера превратилась в обычную помаду.

– Юля Ракита, блог «Хрустальный мир» при информационной поддержке медиа-холдинга «Евро-Азия». Позволите вопрос? Я допускаю, что вам удалось усовершенствовать интерфейс. Не только видимость, звук и тактильные ощущения…

– И какие, – самодовольно ответил представитель «Легенда-Интерактив», – впервые стопроцентная имитация.

– Да-да, даже вкус. Я это допускаю. Но ведь мы не надевали интерфейсов и не подключались к вашим компьютерам. Простите за недоверие, незаметно надеть на нас довольно тяжёлый шлем, костюм с датчиками и заставить поверить, что всего этого нет – не получится.

– Да и задействовать в имитации разом столько сотрудников… – один из журналистов попробовал вклиниться в разговор и потеснить слишком уж наглую девчонку.

– Вы совершенно правы, – рассмеялся директор. – И в то же время не правы. Да, надеть на вас шлемы – невозможно. Как и отвлечь от работы разом десятки и сотни сотрудников. Но мы и не делали. Здесь, кроме нас с вами, вообще нет людей. Новая разработка в области имитации искусственного интеллекта… Плюс кое-что ещё. Пойдёмте, я вам всё продемонстрирую.

Тут же из раскрытой ладони директора посыпалась искрящаяся пыль, которой он начертил контур двери. Все прошли через неё и оказались в центральном холле. Там сновали люди, басовито гудел щёткой-пылесосом уборщик. Но стоило попробовать кого-нибудь коснуться, рука проходила через фигуру словно сквозь воздух.

– Нас здесь нет, – пояснил господин директор. – То есть нет в реальном мире. Картинка в режиме реального времени снимается видеокамерами, а потом её для нас формирует компьютер. Мы же…

Журналисты второй раз за день перешагнули через порог служебного входа, оказались в том же коридоре… Послышались удивлённые возгласы. По всему помещению сидели, лежали и спали, прислонившись к стене, они сами! Пол теперь светился матовым зелёным светом, в воздухе колебался густой зеленоватый туман. Директор с гордостью пояснил:

– Вот он, бесконтактный нейроинтерфейс нового поколения. Когда вы вошли сюда, вас просканировали, потом стартовала имитация. Всё происходит настолько мгновенно, что сознание не успевает заметить момент перехода.

– Но это же требует чудовищных вычислительных мощностей? – Юля опять задала вопрос первой, воспользовавшись тем, что стоит к директору ближе всех.

Разъярённые взгляды коллег – «совсем выскочка обнаглела» – девушка проигнорировала.

– Совершенно верно. На сегодняшнюю симуляцию задействованы не только мощности нашего офиса, но и остальных партнёров, Epic Games и Tencent.

Журналисты на пару секунд застыли, переваривая информацию. Одно то, что в едином проекте объединились три

главных конкурента – уже сенсация. А ещё неизвестно, сколько компаний осталось в тени, ведь даже такие супергиганты сами по себе в одиночку подобный революционный прорыв не осилят. Директор выдержал положенную паузу, потом щёлкнул пальцами – и все мгновенно снова оказались на степной равнине. На глазах у гостей беззвучно шёл штурм города, степняки лезли на стены, откуда их сталкивали витязи в блестящих остроконечных шлемах.

– Сегодня мы объявляем о создании на паритетных началах компании, которая займётся разработкой ролевой игры нового поколения! С первых, сначала локальных, а потом и сетевых игр мы несколько десятилетий шли именно к ней! Впервые человек сравняется с Богом, станет настоящим Творцом! Специально для этого наш холдинг уже купил самый современный суперкомпьютер, расположенный в Цюрихе. Проект «Китеж-онлайн» станет первым настоящим миром, созданным в цифре, но неотличимым от материального. Основан он будет на легендах всего мира, ведь у нас тут тоже целый мир. Но кроме того, там будут участвовать и современные мифические персонажи. Сейчас мы заканчиваем набор участников и начинаем закрытое бета-тестирование. Тем не менее мы готовы пригласить на отдельные этапы бета-тестирования и представителей прессы, чтобы вы сами могли увидеть революцию в технологиях Сети, которую закладывает наш проект «Китеж». Одновременно со стартом проекта начнётся конкурс, наградой в котором станет годовой бесплатный аккаунт и годовая бесплатная аренда интерфейса. Каждый сможет предложить в наш мир свою историю, своё создание или идею. И не обязательно игрового монстра, ведь мы создаём настоящий мир. Ну а вас, уважаемая Юля, я хотел бы за вашу храбрость и умение задавать вопросы отдельно пригласить стать одним из тех, кто будет освещать проект. Как самостоятельного блогера…

– Прошу прощения, но всё-таки как свободного блогера, но одновременно и представителя «Евро-Азия», – поправила Юля.

– Тем более, я вдвое больше буду рад, если столь очаровательная девушка, примет моё приглашение. Не только как блогер, но и как представитель «Евро-Азия»…

Директор начал читать речь о наступившей новой эре компьютерных сетевых технологий, которые изменят мир к лучшему. Со всех сторон посыпались уточняющие вопросы, экскурсия, наконец, превратилась в пресс-конференцию. Юля участвовала, задавала вопросы и запоминала ответы машинально. Она не спорила, что с появлением «Китежа» и технологий полноценной виртуальной реальности Земной шар изменится. Ну а для неё это – тот самый золотой шанс, о котором мечтает

каждый блогер. Не просто войти в ту самую десятку, чьи выпуски станет смотреть весь Рунет, но и заручиться сотрудничеством с крупнейшим медиа-холдингом, не залезая при этом в кабалу обязательств. Неизвестно, как насчёт земного шара, а её жизнь «Китеж.online» уже перевернул.

Глава 6. Мир реальный и мир цифровой

Город уже две недели задыхался от жары. Ни облачка, ни капли влаги. Пронзительно-голубое небо и палящее солнце – словно не Москва, а в Центральной Африке находишься. Жаркие летние дни один за другим лежали недвижно на безмолвных улицах, закутывая дома в колеблющееся марево раскалённого воздуха. Но утром, пока солнце ещё только-только встало, а особенно если смотришь ты из окна квартиры в небоскрёбе с кондиционируемым воздухом, жизнь кажется очень и очень неплохой. Даже если дико хочется спать… Юля зевнула, с полминуты ещё боролась с собой, но дальше плюнула и пошла на сделку с принципами. В том плане, что кофе она всегда категорически варила исключительно в турке и из зёрен, вручную смолотых на электрокофемолке. Однако сейчас сил не было, а спать хотелось неимоверно, так что девушка буквально растеклась в кресле на кухне и отдала приказ домашней системе:

– Сварить мне крепкий эспрессо, к нему два тоста с ветчиной и сыром.

Юля может быть и не стала бы вставать так рано, однако причин было две, и обе весомые. Первая – блогер это такая профессия, в которой ты вечно ощущаешь себя, как Алиса в Зазеркалье: надо постоянно бежать, чтобы просто оставаться на месте. Поэтому, даже если ты уже достиг таких высот, когда тебе не надо постоянно гнать контент по два раза в день и всё время бегать с рекламой, всё равно следить за рейтингами выпусков надо обязательно и круглосуточно. Так что хочешь не хочешь, а с утра пораньше вставай и в обнимку с кофе проверяй рейтинги и статистику вчерашнего выпуска. Второй и намного более весомой причиной была хорошая подруга Эльза. Из-за визита которой, собственно, они вчера и засиделись до полуночи. После пары банок пива на каждую и когда стало понятно – ехать домой на другой конец города поздновато, девушки с чего-то решили, что заказывать на домовом 3-Д принтере ещё одну кровать для Эльзы всего на одну ночь, а потом утилизировать – это страшно не экологично. И они легко поместятся вдвоём на кровати Юли. На один раз же?.. Но кто же знал, что Эльза ночью ворочается как пропеллер и страшно пихается? Нет уж, лучше пить кофе, сваренный домашней компьютерной системой, чем ложиться обратно, чтобы через полчаса тебе спихнули на пол опять.

Дома Юля работала обычно без посторонних. Но сейчас на

мониторе была выведена информация по статистике, вещь не особо секретная. По крайней мере, хорошим друзьям показывать можно. Так что когда Эльза подошла и заглянула через плечо, задвигать монитор обратно в столешницу и дезактивировать кусок стола, превратившийся в клавиатуру, Юля не стала.

– Ух ты, это твой вчерашний ролик, да?

– Ага.

– Завидую. Как лучшей подруге завидую белой завистью, но всё равно завидую. А тут у тебя чего? И почему два?

– Это разбивка охвата по категориям. Пол, возраст, новые подписчики, старые подписчики и случайные люди. И две таблицы, потому что я сейчас официально работаю не только как независимый блогер, но и как партнёр «Евро-Азия», а у них немного иной материал идёт и отдельно учитывается.

– Юлька, ты потрясающая. Я же правильно понимаю, у тебя охват так и растёт, каждый день? Не, я серьёзно горжусь, что моя подруга – один из самых крутых блогеров Рунета.

Дальше блогерские дела были отложены в сторону, так как ждал завтрак, ещё поболтать. Наконец, Эльза убежала, так как ей надо было до работы доехать домой и успеть переодеться. А в квартире с чего-то стало пусто, и повисла тяжёлая тишина. Юля снова выдвинула монитор и открыла статистику. Надо бы радоваться, Эльза права. Выигрышный лотерейный билет – когда в руки к Юле попал кусок сценария презентации «Китежа». Юля целиком и полностью сумела воспользоваться своим шансом, и когда убедила руководство медиа-гиганта «Евро-Азия», и потом во время презентации. И уже освещая работу над проектом. Она действительно стала одним из самых популярных блогеров… Именно что Рунета! Сейчас Юля остро жалела, что не родилась лет на сто пораньше, когда существовал Интернет: пусть древний и медленный, зато это была глобальная мировая паутина со свободным передвижением информации по всему Земному шару.

Зато сейчас она хорошо поняла снисходительную улыбку отца, когда отдавала ему деньги, которые одалживала у родителей под раскрутку своего блога. Понятно, что отцу эта сумма – на спички, но важен сам принцип! Да, Юля доказала самостоятельность и способность добиться успеха. Да, за рекламными местами в её блоге уже выстроилась очередь. Но дальше? Эльза и многие другие искренне завидовали, кто по-доброму, кто чёрной завистью, но никто даже на миг не понимал – она достигла потолка. В Рунете ей расти по большому счёту некуда. Полвека как Сеть разделена на государственные и национальные сегменты, и просто так доступ туда иностранцу никто не даст.

Перед собой уж можно оставаться честный. Первым и блестящим репортажем с презентации «Китежа» перед «Евро-Азией» за доступ на конференцию рассчиталась Юля полностью. Потому что именно репортаж Юли Ракиты под логотипом «Евро-Азия» тогда крутили все СМИ, заставляя конкурентов кусать локти от злости – как же, девушку пригласил сотрудничать по проекту и отметил сам глава «Легенда-Интерактив». И будь у неё цель именно что забраться на самый верх блогосферы конкретно Рунета, дальше Юля работала бы по индивидуальному приглашению. Но она продолжала тащить вагончиком «Евро-Азию», обеспечивая им рейтинги и просмотры, чтобы медиа-гигант оценил пользу от сотрудничества. И предложил Юли помощь в получении разрешения в других странах от местных властей на работу в местной Сети и публикацию своих блогов уже там.

Вот это станет реально прорыв. Если Юля, получив разрешение, не просто сможет продвигать контент, но и сумеет поймать интерес аудитории в других странах… Девушка аж облизала губы, настолько ярко она представила, как добилась мечты своей жизни. Стать одной из тех, кого смотрят и знают во всём мире. Увы, почти мгновенно реальность отрезвляюще нашептала: «Евро-Азия» так и не выслала приглашение расширить сотрудничество. С них разрешение, с Юли контент и рейтинги. А без этого прав будет именно отец. Стоит довести всё до открытия освещение проекта «Китеж», а дальше блогерство из основной профессии оставлять в виде хобби. Самой же – искать другое дело. Пока ей всего двадцать три – ещё не поздно.

Юля уже собралась спрятать монитор и отправиться погулять, пока не стало слишком жарко – и тут замелькало уведомление сообщения. Открыв его, Юля невольно ахнула. Понятно, что для «Евро-Азия» она уже давно не одна из тысяч мелких блогеров, журналистов или случайных авторов эффектных роликов, у которых холдинг время от времени скупает материал. Переписку с ней ведёт всегда живой сотрудник, а не нейросеть. Но сейчас было не просто письмо или голосовое сообщение, а кружок видеозаписи, причём от человека, занимавшего в холдинге далеко не последнее место. И он приглашал Юлю на личную встречу сегодня во второй половине дня! Сердце предательски ёкнуло: неужели зря Юля расстраивалась, и предложение всё-таки будет?

**

Раз уж ты согласилась, мол, одними играми миру интересен не будешь, и параллельно начала показывать зрительской аудитории встречи с разными уникальными людьми, освещать значимые события в России и других странах – то будь готов, что

постоянные путешествия, пресс-конференции, интервью станут отныне твоим обычным делом. И это Юле – стоило признаться – нравилось, потому что она как бы снова откатилась в самое начало, когда только-только набирала аудиторию. По большому счёту здесь задача была куда сложнее, пускай и интереснее. Набрать аудиторию в новых областях, по возможности не особо потеряв в старых подписчиках. Да ещё и масштабировать процесс на Сеть других регионов.

Но вот именно такие поездки, как сегодня, Юля терпеть не могла. На самом деле тема была донельзя интересная – новая историческая работа по культурам Ближнего Востока. Причём исследование хотя и презентовалось в Тегеране, в нём официально участвовали также крупные специалисты из Китая, России, Японии и даже кто-то из Северо-Американского Союза. Учитывая список задействованных стран и выпущенный на политическую арену в начале двадцать первого века недобрый принцип «исторической территориальной справедливости», событие выходило отнюдь не рядовым. Участие в пресс-конференции и грамотное освещение будет интересно, наверное, практически всем группам её нынешних подписчиков. Но до чего занудно шёл в этот раз процесс! Мало того что сегодня информация выдавалась целой толпе участников поровну, без права задавать эксклюзивные личные вопросы. Так вдобавок в материале, похоже, разбирались только сами учёные, да хорошо если пять-шесть человек из всех остальных участников. Остальные, включая спикера и модератора пресс-конференции, тупо озвучивали заранее придуманные для них вопросы и получали такие же шаблонные ответы. Хуже всего – Юля была как раз из тех, кто разбирался: опять же и универсальное образование, и то, что она изрядно потратила время на подготовку, разбираясь в теме.

И даже удачное знакомство с двумя такими же, как она международными блогерами – один из Китая, другой из Северо-Американского Союза, причём оба очень тепло отнеслись к начинающей коллеге, которая, несмотря на возраст, уже смогла пробиться в их элитный клуб – под конец пресс-конференции всё это казалось не такой значительной компенсацией за скуку. Как и возможность вместе с журналистом из России и одним журналистом-японцем вчера погулять по вечернему Тегерану. Это пойдёт отдельным материалом в блог и наверняка вызовет не меньше интереса, чем пресс-конференция. В Северо-Американском Союзе и Восточной Европе так уж точно.

Потому-то сразу же после окончания пресс-конференции, Юля бегом направилась не в студию при пресс-центре, а

напрямую в гостиницу. Для мира игр принцип «время дороже денег» куда более актуален, чем для обычной журналистики. Там часто возникала необходимость обработки материала и его отправки не в студии, а в случайных местах и в том числе иногда с чужого оборудования. Отсюда привычка все необходимые инструменты также хранить где-то в цифровых туманностях Сети в личном облаке. Вдобавок повезло, что народу сейчас в гостинице было немного, а отсюда сервер гостиницы не раздумывая отдал большую часть своих невостребованных клиентских мощностей на терминал в её номере. Это тоже была рутина, но знакомая, привычная и совсем не скучная.

Юля обрабатывала материал, словно дирижировала широкими уверенными жестами виртуоза, перед которым находится прекрасно обученный и послушный оркестр. Запустить сразу несколько голографических мониторов, открывая там рабочие окна. Бросить в первое окно выбранный фрагмент материала и запустить его, одновременно открывая последующие… Экспозиция, драматургия, лицо докладчика, средний план. Краем сознания девушка пожалела, что интерфейсы «Китежа» очень нескоро доберутся до остальных сфер повседневной жизни. А как было бы удобно работать в полноценной виртуальной реальности, скажем, раскидывая куски материала не по окнам в мониторах, а в объёме и тасуя, как кубики конструктора… мечты. И вдвойне обиднее, что она во время демонстрационных визитов в «Легенда-Интерактив» так даже пробовала, ей понравилось. Дальше Юля полностью погрузился в работу, а все размышления про «Китеж» вылетели из головы. Остались лишь последовательности образов, история, которую она должна будет рассказать. Её руки формировали материал, растягивали его, останавливали, резали, переносили и вклеивали.

Наконец, работа по пресс-конференции была закончена, и ролик ушёл в редакцию. По условиям их соглашения, материал с пресс-конференции был из тех, что до публикации согласовывался с «Евро-Азией» и сначала выходил на их сайте. Как раз удачно, что за время финальной обработки материала, Юля успела собрать вещи. Так что пока она летит обратно, материал успеют отсмотреть, возможно, пришлют какие-то свои пожелания или замечания цензуры. И ещё сообщат время выхода материала на официальном сайте, так что можно будет сразу из Москвы внести правки и поставить таймер выкладки уже в своём блоге… Всё потом! А пока – ура, прощай страдающий астмой кондиционер, однообразная еда, такое ощущение одинаковая что в гостинице, что в кафе при пресс-центре, прощайте завывающие

за окнами пять раз в день муэдзины. Здравствуй, билет на ближайший самолёт и спокойная, беззаботная жизнь.

Всё-таки пускай на международном уровне Юля только стартует, в остальном она давно уже не начинающий блогер. Может себе позволить небольшой отпуск. За исключением одного-единственного репортажа, который пропускать точно никак нельзя. Ведь не просто так она вела обзоры по «Китежу»? Зайдёт как обычный игрок, попробует всё, чего можно, а затем сделает такой стрим, что затаив дыхание его будут смотреть по всему миру!.. За время общения с разработчиками и участия в демонстрационных тестах она нахваталась достаточно, чтобы стать самым лучшим игроком. Хотя бы на старте. Дальше Юля себя одёрнула: рано размечталась, вот опоздает на самолёт – и накроется её специальный репортаж.

Ночной аэропорт Тегерана был пуст, разве что на стенах светились цветные голограммы иранских мечетей, а из окна с высоты пятнадцатого этажа, на котором располагался зал ожидания, можно было глядеть, как словно игрушечные самолёты бегали по взлётной полосе. Вот загорались сигнальные огни, самолёт останавливался, разворачивался, умолкал, вдруг опять двигался, действия его казались неожиданными и непредсказуемыми. Дальше объявили рейс, и вскоре крылатая машина поднялась над Тегераном, город, яркий от ночного освещения и огней реклам за несколько минут он съёжился и затерялся среди облачных островов ночного небесного океана.

Вот, наконец, и Москва, вползла под крыло, огромная, как Млечный Путь, со своими созвездиями и галактиками. Даже с реактивной высоты, откуда всё кажется крохотным, Москва оставалась чем-то невероятно огромным, чересчур большим и непонятно большим. Поэтому отдыхать, оставаясь в городе, Юля не собиралась. Сразу, едва пройдя таможенный контроль, быстро заглянула на почту. Ура, кажется, божки удачи сегодня за неё: замечаний и ограничений по цензуре нет, и второй ролик можно ставить ничего не меняя сразу на таймер. Ну а материал по Тегерану она обработает потом. Как раз хватит, чтобы вперемежку с «Китежем» заполнить время на следующие пару недель. Точно, ей пора устроить себе отдых и небольшой отпуск. А то и выгореть недолго.

Быстро отправив дорожный чемодан в свою московскую квартиру, сама с одной небольшой сумкой девушка побежала к терминалам Русско-Евразийского Союза. И тут снова повезло: интервал по внутренним рейсам государств Союза мог в зависимости от аэропорта и пункта назначения составлять от двух до пяти часов, но ближайший до Минска вылетал всего через

полчаса. Как раз хватало времени успеть оформить билет и занять место.

Впрочем, у отца в Минске Юля задерживаться тоже не собиралась. Она сколько угодно могла ругать Москву, где словно фонтаны из бетона и стекла прорываются вверх огромные небоскрёбы супергородской агломерации-мегаполиса, но столицу Республики Беларусь терпеть не могла. Низкорослый, состоящий из мелких девятиэтажных зданий, и лишь центр мог похвастать нормальными высотками – город, на её взгляд, был сплющен, раскатан, как блин, который беспорядочно нафаршировали какими-то садиками, скверами, парками. Расстояния в тридцать – сорок километров от дома до работы считались для Минска обычными, что Юлю после Москвы приводило в ужас. Так что самое большее – быстренько позвонить отцу, и скорее к бабушке в Вильно.

Торопилась Юля не зря, успев приехать аж за два дня до официального запуска «Китежа». Хватило и отоспаться, и пообщаться с бабушкой, и сделать наброски по материалам прогулок по Тегерану. Дальше чуть-чуть допилить на свежую голову, убрать шероховатости, и можно спокойно выкладывать на таймер. И даже нашла время прогуляться по окрестностям. Юля была в гостях в бабушкином доме лет десять назад, ещё до поступления в университет, и пока был жив дед, а дальше бабушка всегда приезжала к ней. И за эти годы вокруг дома всё очень сильно переменилось. Река Вилия после завершения работ по расширению русла и строительства плотины в низовьях, наконец-то заполнила Вильнюсский кратер, окончательно запрятав под водной гладью остатки старых развалин.

Домов стало повсюду больше, да и водная гладь озера объединила разрозненные посёлки, снова превратив их в городскую агломерацию Вильно не только по карте, но и по факту. У молодого города уже появилось что-то своё, ещё не характер – приметы, но одновременно городок не успел растерять деревенскую скуку и сельскую неторопливость, ещё нет толпы, вездесущих огней рекламы, прорвы торгово-развлекательных комплексов. Так что после огромных столичных мегаполисов вроде Москвы или Тегерана отдыхать здесь было самое то. Играть в «Китеж», а в перерывах гулять по одетым в золото и багрянец скорой осени улицам, где повсюду разбросаны свежие коттеджи-щёголи, коттеджи-пижоны, стиляги, снобы, аристократы, коттеджи-хвастуны, коттеджи-завистники.

Бабушка поймала Юлю утром как раз в тот миг, когда на улице едва рассвело, занавеска на окне наполовину светится жёлтым от плафона в комнате, а наполовину серая от уличных

сумерек. Интерфейс «Китежа» бабушка узнала сразу, про него не просто так все СМИ уши прожужжали. Да и выпуски любимой внучки бабушка обязательно смотрела.

– И как это понимать? Ты ко мне приехала – или вот это?

– К тебе, конечно.

– И тогда зачем? Играть ты могла и дома. Думаешь, мне интересно смотреть, как ты вроде здесь, а где-то там пропадаешь?

– Ну бабуля, я же ненадолго. Это же открытие, это пик моего проекта. В конце концов, это мой хлеб, точнее – этап, чтобы стать действительно известной, и не только где-то в одной стране, а во всём мире. Что, бросать в самом конце? А дальше мы с тобой, как я обещала, идём гулять. И как обещала, везде сходим.

– У тебя отпуск, – отрезала бабушка. – Ты обещала.

– И не отказываюсь, – парировала Юля. – И уже подготовила все материалы, чтобы не заниматься своим блогом как минимум пару недель, а быть с тобой. Но всё обещаю с завтрашнего дня, и две недели я целиком твоя. А сегодня я делаю стрим.

Работа в семье была дело святое, так что, побурчав ещё немного, бабушка отступилась. Юля же поспешила закончить подключение и проверку, легла на интерфейс и подала команду на запуск.

Глава 7. Хитрости первых шагов

Окружающий мир пропал, лишь тишина и темнота. Будто сознание вырвали из бренной плоти и поместили в вакуум.

– Ваш текущий адрес входа в Сеть – Республика Беларусь. Внимание! Интерфейс имеет адрес сетевой регистрация Россия. Напоминаем, что в рамках Русско-Евразийского Союза смена регистрации сетевого адреса не требует дополнительных разрешений, а производится в уведомительном порядке. Напоминаем, что выход в Сеть с недостоверной регистрацией карается штрафом до пяти минимальных зарплат и запретом на свободное пользование Сетью до трёх месяцев. Выйти из симуляции? Подать заявку на смену сетевой регистрации?

– Сменить сетевую регистрацию на Республика Беларусь.

– Адрес вашего устройства перерегистрирован на Республика Беларусь. Благодарю вас. Доступные языки по умолчанию – русский и белорусский. Языковой модуль «белорусский язык» на вашем интерфейсе не установлен, необходима инсталляция и перезагрузка интерфейса. Желаете прервать работу и провести инсталляцию языкового модуля? Желаете оставить русский язык? Желаете выбрать иной язык?

– Русский язык.

– В начале было имя, и имя отделяло создание разумное от создания неразумного. Всё через него начало быть, и без него ничто не начало быть, ибо в имени была жизнь, и жизнь была свет. И свет во тьме светит, и тьма не сможет объять его. Назовите его и получите право явиться на свет, – голос звучал будто отовсюду и был не мужской и не женский.

Юлю аж передёрнуло: впечатляет. Внушает трепет с первого же мгновения.

– Юльця, – девушка решила взять уменьшительное от белорусской формы своего имени: вряд ли много народу из Минска сразу кинется регистрироваться в игре. Тем более в семь утра по Москве.

– Имя свободно. Имя принято, – подтвердил голос.

– Выбор пола?

– Женский.

– Выбор игрового возраста аватара? – голос из безликого стал мужским, очень мягким и обольстительным баритоном. – Доступны следующие возрасты: двенадцать, шестнадцать лет, двадцать и двадцать шесть лет. Внимание: смена игрового возраста доступна только после выполнения соответствующего квеста. Желаете ознакомиться с базовыми особенностями веток

развития каждого возраста?

Юля ненадолго задумалась. Двенадцать лет, конечно, это глупость, но вот снова шестнадцать будет очень мило. И точно не двадцать шесть, ни одна нормальная девушка возраст себе добавлять не станет. В итоге всё-таки решила, что ей ещё стримы делать. Поэтому выглядеть она должна не школьницей, а ближе к той, кого зритель привык видеть.

– Двадцать игровых лет.

– Принято. Выберите свою расовую принадлежность.

– Европеоид.

– Принято. Выберите исходную матрицу для создания аватара. Реальное физическое тело. Предустановленный игровой шаблон. Создать шаблон на основе внешних загруженных изображений. Предупреждение: при загруженных внешних изображениях на итоговом облике аватара будет применён фильтр корректировки идентичности. Ваш аватар не имеет права копировать реально существующих людей или изображения актёров, на которые активны авторские права.

– Реальное физическое тело.

– Начинается генерация внешности.

Вместо пустоты перед глазами отныне Юля смотрела на кусочек речного берега летним днём. Она сама, точнее, пока её безжизненная обнажённая копия замерла на песке у самой кромки воды. Здесь пришлось потратить какое-то время. Главное для Юли было, чтобы после небольшой пост-обработки во время подготовки стрима её внешность стала узнаваемой, но именно в игре особо не бросалась в глаза для тех, кто смотрел её выпуски. И самой играть будет неинтересно, и поклонники запросто могут всё испортить. Так что над лицом и фигурой Юля трудилась долго. Спасибо профессиональным навыкам.

– Вы подтверждаете облик своего героя? Предупреждение: в дальнейшем изменить облик без полного удаления текущего аккаунта и создания нового невозможно.

– Подтверждаю.

– Выберите тип своего персонажа. Какой регион для выбора вы предпочитаете?

– Россия.

– Доступны следующие типы. Воин. Книгочей. Искусник. Смерд. Желаете прослушать описание каждой из доступных типов?

– Выберу тип Искусник. Да, это то, что мне надо. Ой, то есть нет…

Юля опоздала, система услышала выбор и что игрок хочет прослушать описание:

– Для Искусника весь мир – одна большая сцена. Люди искусства живут для того, чтобы наполнять эмоциями души других людей. Но Искусник – это намного больше, чем какой-нибудь актёр, художник или музыкант. Нести людям веру и утешение, вдохновлять на великие поступки, проповедовать служение богам, как тёмным, так и светлым – это тоже искусство. Торговля тоже может быть искусством зарабатывания денег. Мошенники, шпионы, наёмные убийцы – это тоже люди искусства, только полотно их картин политика и отношения с другими людьми, а пишут они свои картины ложью и кровью…

– Стоп. Стоп описание. Отменить. Выбираю тип Искусник.

– Принято.

Обнажённая фигура пропала, вместо неё появились две копии Юли, одна в рубахе, шароварах, сапожках, и над ней горела зелёная цифра «1», другая в платье и с цифрой «2». Оба варианта одежды пока без узоров и из небелёного полотна.

– Каковы ваши предпочтения на старте?

– Один.

Вариант аватара в платье мгновенно пропал. Мгновенно рядом с оставшейся фигурой золотистыми огненными буквами загорелась колонка характеристик.

Параметры персонажа Искусник.

Развитие тела:

Ловкость – 20.

Сила – 10.

Телосложение – 10.

Развитие духа:

Интеллект – 20.

Воля – 10.

Харизма – 20.

Особенности персонажа. Шансы на рост положительного отношения и уровня доверия другого персонажа или фракции +5% очков к параметру Харизма. Поглощение урона имеет -5 очков к параметру Сила.

Число доступных навыков на старте: 2.

– Для выбора навыков вам нужно выбрать карьеру вашего персонажа, – продолжила система. – Перейти к выбору карьеры и связанных навыков?

– Да.

– Доступные карьеры. Художник. Музыкант. Артист. Мошенник. Купец. Жрец. Ассасин.

– Музыкант.

Огненный список характеристик пополнился соответствующим пунктом. Одежду сразу же украсил красно-

зелёный растительный орнамент на шароварах и понизу рубахи.

– Вы избрали свой жизненный путь Музыкант. Выбор доступных инструментов в соответствии с выбранным регионом типов. Доступные инструменты. Скрипка. Лютня. Гитара. Флейта. Труба. Барабан.

Юля хихикнула, представив себя с гитарой или барабаном. Особенно в драке, лупит разных монстров инструментом по голове. На самом деле всё было продумано заранее. Музыкант играет в первую очередь юнитом поддержки. Не только усиливая то или иное свойство других игроков, но даже может растягивать на какое-то время часть свойств одного участника команды на всех. Например, повышенную сопротивляемость к какой-то стихии, которое обладает маг – некоторое время и пока играет мелодия, сколько-то процентов от этой сопротивляемости получат и остальные.

– Инструмент Флейта.

– Количество доступных мелодий в памяти вашего героя – 2. Желаете докупить мелодии? Открыть список доступных мелодий?

Докупать мелодии Юля не собиралась, но любопытство пересилило. Ну да, ограничение – количество мелодий, которые даются игроку на старте. А слишком частое использование одной и той же мелодии снижает эффект применения магии музыки.

– Открыть список.

В воздухе рядом с аватаром появился свиток. Штук пять недорогих мелодий, но простых – их хватит ненадолго. Внушительный список мелодий получше, немало популярных – но подороже. Причём цена для обычного аккаунта и для премиума разные, но в целом обе доступны рядовому пользователю. А ещё за отдельные деньги можно загрузить свою личную музыку. И вообще, ощутить себя хотя бы в игре настоящим музыкантом. Можно не сомневаться, желающих потешить тщеславие будет уйма.

– Убрать список. Покупать не буду.

Раз уж вариант плати сразу на старте, а потом всё время докупай своему персонажу мелодии или бегай по разным квестам, добывая эти мелодии «бесплатно»... Ну или вспоминай, что у тебя есть кой-какое музыкальное образование. Вот уж точно не знаешь, когда диплом музыкальной школы пригодится.

– Вы избрали свой жизненный путь Музыкант. Ваша жизнь посвящена способности издавать мелодичные звуки, превращая их музыку. Ведь музыка – это величайшее искусство, которое способно не только трогать самые заветные струны души, но и переменить весь мир. Доступные навыки: Атлетика. Выдержка. Интуиция. Жульничество. Обаяние. Обман. Переговоры.

– Обаяние. Переговоры.

– Умение хвалить, льстить, флиртовать и нравится окружающим очень важно для любого, а особенно для человека искусства. Навык Обаяния нужен тому, кто хочет внушать симпатию, быть популярным и умело добиваться от других нужной ему реакции, будь это зритель, богатый меценат или ваш соперник по сцене. Когда ваш персонаж хочет провести сделку, очень важно уметь вести Переговоры. Это не запугивание и требование вам чего-то отдать просто так. Не обман, чтобы выманить нужную вам вещь без честной оплаты. И не обаяние, чтобы уговорить сделать что-то нужное именно вам. Переговоры – это умение заключить сделку, выгодную обеим сторонам, договориться отдать что-то нужное вам взамен на ту вещь, которая нужна продавцу. Показатель навыка Обаяние – 1. Показатель навыка Переговоры – 1. Доступных к распределению очков навыка – 1. Желаете улучшить навык или перейти к выбору талантов?

– Улучшить навык Переговоры.

– Показатель навыка Переговоры – 2. Желаете вернуться к выбору особенностей персонажа?

– Нет.

Надпись рядом с аватаром поменялась:

Вы создали своего героя.

Имя: Юльця. Искусник.

Развитие тела:

Ловкость – 20.

Сила – 10.

Телосложение – 10.

Развитие духа:

Интеллект – 20.

Воля – 10.

Харизма – 20.

Максимальная грузоподъёмность 20 мер веса. Усталость – 200 единиц.

Жизнь – 1000.

Карьера: Музыкант.

Навыки: Обаяние – 1, Переговоры – 2.

Талант: отсутствует.

Финансы: 5 медных монет.

– Вы подтверждаете параметры своего героя? – уточнил голос. – Предупреждение: в дальнейшем сбросить параметры без полного удаления текущего аккаунта и создания нового невозможно.

– Подтверждаю. Завершено.

– С рождением тебя, герой! – заявила система. – Добро пожаловать в вольный город Людогост. Желаете ли вы прослушать историю вашего города?

– Нет, – что-то Юля уже знала и так, а остальное сейчас лишняя трата времени.

Хотя вводный фильм про мир и что где-то в неизвестных далях есть таинственный храм, способный исполнить любое желание, пришлось смотреть.

– Вам доступен один стартовый предмет на выбор. Доступные предметы: Простая флейта.

Смеяться сил уже не было, так что Юля просто согласилась:

– Взять флейту.

– Желаете ли вы ознакомиться с системой подсказок и интерфейсом? – соизволила поинтересоваться система.

– Нет. Начать игру! – это Юля уже проходила во время визитов в «Легенда-Интерактив», и вряд ли сильно чего-то поменялось.

С остальным разберётся на месте.

Вспышка!

Невероятная, непередаваемая идеальность всех чувств и тела. И хочется вскочить, раскинув руки, будто желая обнять весь мир и зычно закричать: «Э-ге-гей!», – а потом пройтись колесом. Поэтому на несколько секунд Юля застыла и закрыла глаза, чтобы как можно быстрее адаптироваться. Всё равно, куда бы её ни выбросило, она в зелёной зоне и в безопасности.

Наконец, решила, что можно открыть глаза. Оказывается, проявилась Юля на центральной площади города. И с трудом удержалась, чтобы не расхохотаться в голос. Типичный город Домосковской Руси как в детских книжках. Дома из толстых брёвен в два обхвата, покрытые соломенными снопами или пластинами, нарезанными из кедра. Город окружён крепостными стенами, тоже построенными не из камня, а из толстых дубовых брёвен – сруб за срубом в ряд, внутрь которых засыпался гравий и земля. Через равные промежутки – башни из просто огромных по толщине брёвен. Но при этом над главной надвратной башней для «божьей защиты» поставлен надвратный храм, пускай венчает и не луковица с крестом, а чего-то конусообразное со знаком молнии. Типа местное божество. Однако на Руси это была чисто христианская традиция и не раньше одиннадцатого века. То же самое и улицы с домами. Срубы, терема… Ладно, что по линеечке, но откуда на главной площади фонтан? Типичный такой для восемнадцатого века бассейн с широким гранитным бортиком, где удобно присесть. И в центре воин в броне и с каплевидным красным щитом, побеждающий змея копьём. Ассоциация и кто

заплатил «Легенда-Интерактив» за эту статую, угадывались не глядя.

Впрочем, игрокам явно нравилось. На площади вспышками искр материализовалось всё больше и больше людей. Проморгавшись и придя в себя, многие начинали махать руками в воздухе. Со стороны выглядело забавно, видеть и трогать элементы личного интерфейса могли одни лишь владельцы. Ещё забавнее было слышать со всех сторон полные экспрессии восторженные возгласы. Между игроками крутились местные жители, созданные в рамках игры под управлением компьютера неигровые персонажи. По всей площади стоял ор:

– Пироги горячие! Удвоенное восстановление, разом здоровье и выносливость!

– Кому воды, воды кому? Снимает проклятия, лечит раны, поднимает выносливость!

– Ножи для метания, стрелы! Отборные, связка за медяк!

Кто-то явно заходил в игру группами и потому сразу находил знакомых. Насколько Юля помнила, появляться люди должны в случайной точке зелёной зоны, но пока на главной площади было немного народу, система предпочитала выкидывать игроков именно сюда. Дальше, когда понемногу число активных пользователей вырастет, площадь всех не уместит, но пока для Юли это была удача. Она в городе, а для её плана каждая минута именно на старте имеет значение. Придуманная схема достаточно проста, геймеры со стажем её обязательно увидят. Но пока все остальные наслаждаются самим фактом игры и пробуют возможности виртуальной реальности, не думая про всё прочее, фора по времени у Юли имеется. Кто первый прошёлся по городу, тот и снял все самые вкусные сливки, главное – не тормозить.

– Эй, девушка, привет!

– Девушка, вы не в компании? Давайте к нам, у нас как раз хорошего музыканта не хватает…

Предложения пошли одно за другим, пока Юля протискивалась через площадь в сторону ближайшего переулка. То, что её с ходу не узнали – порадовало, не зря она потратила дополнительно время на изготовление облика. Несколько минут ушло настроить под себя интерфейс – и можно начинать. Попробовать воспользоваться тем, что до некоторой степени реальные законы экономики в «Китеже» работают. Пока все игроки кинутся осваиваться с новым миром, щупать траву и друг друга, рубить монстров, исполнять квесты и выбивать разные вещи, ингредиенты и монеты – в лавках и тавернах по всему городу тишина. А отсюда пока ещё не только низкие цены из-за нехватки покупателей, но и владельцы лавок будут

демонстрировать повышенную нужду в тех или иных товарах. Но при этом «Китеж» всё-таки игра, с ограниченным набором типов ресурсов и разновидностей товаров. Именно в этом направлении Юля и старалась собирать как можно больше информации во время своих визитов в «Легенда-Интерактив». Тем более если по всякой боевой части игровой механики информацию старались выдавать очень дозированно, то про экономику и всякие сопутствующее детали рассказывали легко и свободно. Юля тщательно всё сортировала и составляла таблицы – теперь оставалось проверить, насколько верен её прогноз.

Первым делом девушка отправилась в трактир. Стоило переступить порог, как в нос сразу ударили крепкие запахи жира, чесночной подливки и недавно испечённого хлеба. Стены залы были обшиты до самого потолка деревом, которое покрывала резьба и живопись: сплошь женщины, занимающиеся пряжей, шитьём, ткачеством. Также поступили и с потолками. Но если на стенах краску явно время от времени подновляли, то потолок не трогали с первого дня, всё облупилось и поблёкло. Хозяин обнаружился за стойкой. Толстый, лицо заплыло жиром, короткая чёрная небритая щетина делала его похожим на кабанчика. Рядом со стойкой была лестница, которая вела на гостевой этаж, но туда пока не надо – комнату ей снимать рановато и не по средствам. Тяжёлые столы и лавки в зале почти не заняты, а те несколько человек, которые сидят и пьют пиво, явно неписи, а не игроки.

– Чего надо? – голос хозяина прозвучал без грубых ноток, но и без приязни.

Ну да, посетитель не нищая, но пока к состоятельным клиентам не относится. Тем не менее трактирщик посмотрел в сторону девушки заинтересованно, как никак пока первый и единственный клиент-игрок, но тут же вернул себе скучающий вид.

Система уведомила: «Хозяин трактира “Колбаса и рыбы”. Отношение с игроком Юльця “90/1000” статус равнодушие».

– Пирожков бы, хозяин. С капустой.

– Медяк за две штуки.

– Какой божественный запах, – прикрыв глаза от наслаждения, восхищённо прошептала Юля.

В трактире было достаточно тихо, чтобы хозяин просто не мог пропустить восхищённый шёпот. Тем более в стартовом городе новичков не нужно было сильно извращаться, чтобы расположить к себе неигровых персонажей. Похвала, грубая лесть, небольшой подарок и добавить навык Обаяние. Это потом придётся стараться вешать лапшу на уши как в настоящей жизни ради получения небольшой скидки у торговца или доступа к

редкому квесту.

– Что вы, пирожки как пирожки, – но было видно, что похвала трактирщику понравилась. Он тепло улыбнулся и протянула самый маленький. – Можете попробовать.

«Отношение с игроком Юльця + 100».

– С вашего дозволения, – принимая угощение, любезно ответила Юля и немедленно откусила половину. И ведь действительно оказалось довольно неплохо. Чуть грубовато, но самые натуральные пирожки с капустой на ржаном тесте.– М-м-м… Это великолепно. Я всего лишь начинающий музыкант, но позвольте мне сыграть восторженную песню вашим пирожкам.

Юля достала флейту. Сочинять песню именно про пирожки было не обязательно, главное, чтобы это была именно мелодия, а не набор случайных звуков. Так что по трактиру понеслось: «Во поле берёзка стояла…» Однако и трактирщику, и посетителям понравилось.

«Ваше расположение к хозяину трактира выросло на +850 пунктов. Хозяин трактира “Колбаса и рыбы”. Отношение с игроком Юльця “1040/2200” статус слабая заинтересованность. Добавилось + 100 очков опыта Духа. Доступный опыт Духа 100/1000».

И это была удача, Юля не рассчитывала сразу на такое. Похоже, система, пока не избалованная лестью в адрес трактирщика, очки поднимает щедро. Тем более что в итоге цену на пирожки трактирщик скинул сразу вдвое, стоило немного поторговаться. Так что на выданные на старте пять медяков, Юля смогла купить целых двадцать пирожков.

Дальше Юля отправилась по лавкам.

– Чего изволишь, путник? – вежливо спросил у неё усатый хозяин кожевенной мастерской.

– Доброго дня, уважаемый, – почтительно поклонилась девушка. – Мне нужно что-нибудь необычное. Говорят, у тебя лучший товар в городе.

– Мало ли что говорят, – проворчал в ответ хозяин, но при этом довольно подкрутил длинный ус.

– Мне нужно собираться в дорогу. Я слишком молода и неопытна. Может быть, вы мне что-то посоветуете? Вы, наверное, знаете лучше меня.

– В молодости я немало странствовал, – облокотившись о прилавок, мечтательно ответил кожевенник. – Я избрал путь воина. Даже мог стать рыцарем, но не сложилось…

Дальше Юля слушала краем уха. Первый заход можно было считать условно неудачным. Пускай система за выслушанный рассказ и добавила +200 к отношению с хозяином кожевенной

лавки, а ещё 10 очков опыта Духа. По легенде город Людогост был торговым перекрёстком, здесь было немало лавок, и в каждой имелся продавец. А у этого продавца была своя история, причём биографии торговцев не были пустым звуком. Кожевенник оказался неудавшимся воином, сапожник – невезучим чернокнижником. Не то, не то, не то…

Удача улыбнулась после часа поисков, торговец тканями очень скучал по матушке, когда отец отправил его управлять лавкой в соседнем городе, и с радостью отдал хороший кусок холста за пирожки. Заодно система прислала сообщение:

«Ваше расположение к хозяину лавки тканей выросло на +1010 пунктов. Отношение с игроком Юльця “1010/2200” статус слабая заинтересованность. Добавилось + 300 очков опыта Духа. Доступный опыт Духа 600/1000».

Холст Юля после очередной, но к счастью, в этот раз не очень долгой беготни по лавкам поменяла на сапоги, потому что сапожник хотел новые штаны и рубаху, а торговец тканями отказывался иметь дело с чернокнижником, хотя и бывшим. Причём за очередную песенку обувку Юле отдали не простую, а заговорённую. Система радостно сообщила:

«Ваше расположение к сапожнику выросло на +1210 пунктов. Отношение с игроком Юльця “1210/2000” статус слабая заинтересованность. Добавилось + 350 очков опыта Духа. Доступный опыт Духа 1020/1000. Вы можете преобразовать опыт Духа в очко развитие Духа. Преобразовать?»

Юля подтвердила, счётчик опыта Духа тут же сбросился до 20/1000. Но тратить очко на развитие аватара Юля не стала, а пошла дальше.

Купить сапоги никто из игроков пока бы не смог, не по карману, но Юля и не собиралась их продавать. Дальше опять пришлось немного побегать, пока сапоги не понадобились оружейнику. А тот дал взамен ножик для нарезания в микстуры лекарственных трав – тут уже и не гадать не надо, кого этот предмет заинтересует.

Аптеку можно было отыскать даже с закрытыми глазами, так из неё на всю улицу пахло разными медицинскими снадобьями и почему-то хлоркой. Внутри аптека казалась больше, чем снаружи – впрочем, Юля не удивилась бы, если так оно и есть на самом деле. На полочках везде стояли бутылки – большие, маленькие и самые маленькие, в которых едва могла поместиться слеза. Между ними притаились разные хрустальные статуэтки животных, это тоже были бутылки, но для самых редких лекарств и снадобий. Отдельно в углу высился запертый на большой замок шкаф, внутри которого стояли бутылки из матово блестевшего

фарфора, на боку у каждой бутылки вспыхивала и гасла неразборчивая надпись. Сам аптекарь, маленький длинноносый седой человек в потёртой рубахе и шароварах стоял за прилавком. Систем показывала, что ко всем незнакомым людям у аптекаря при первой встрече отношение «–400/1000 лёгкое недовольство». При виде гостьи аптекарь нахмурился и сказал:

– Чего надо.

– Я предложить хотела. И можно сыграть песню в честь вашей чудесной аптеки сначала?

– Ну играй. Хотя нет, сначала покажи, – но стоило аптекарю увидеть нож, как хмурый вид пропал. – Да, не может быть. И как вы угадали, девушка, что я давно таком мечтал? Но вы не оружейник, нож у вас покупать нельзя. Примета плохая. Дайте подумаю, чем могу отдариться взамен. А пока сыграйте, песни про аптеку я люблю.

Когда Юля сыграла «В лесу родилась ёлочка», аптекарь расчувствовался аж до слёз. И в итоге поменял ножик на редкие специи, заодно Юля получила уведомление:

«Ваше расположение к аптекарю выросло на +1430 пунктов. Отношение с игроком Юльця “1030/2200” статус слабая заинтересованность. Поздравляем, вы с одного разговора смогли расположить к себе персонажа, с которым до этого имели отрицательную репутацию больше –200. Навык Обаяние +1 уровень. Навык Обаяние достигает уровень 2. Добавилось + 800 очков опыта Духа. Доступный опыт Духа 1005/1000. Вы можете преобразовать опыт Духа в очко развитие Духа. Преобразовать?»

Выйдя обратно на улицу, Юля взвесила в руке увесистый мешок трав. Посмотрела по сторонам: она была одна, игроки наверняка ещё толпились на площади с фонтаном или разбежались за пределы города убивать монстров. Хозяева лавок свои заведения не покидали. Ну а здесь тишина, светит солнышко и ощущение мира и спокойной безмятежности. В итоге её сложная торговая операция, похоже, завершится там же, где и началась: в трактире.

Похожий на кабанчика черноволосый толстый хозяин по-прежнему ждал посетителей за стойкий. И всё так же лишь несколько неписей сидели и пили пиво за дальним столом. При виде Юли он сдержанно улыбнулся:

– Смотрю, так мои пирожки понравились, что уже всё съела и пришла за новыми?

– У вас лучший в городе трактир, но я подумала, что может быть вам его сделать ещё лучше? Вот, не нужны ли вам эти редкие специи?

И поставила мешочек на прилавок. Трактирщик принюхался

и с мечтательным выражением сказал:

– Не может быть! Это же… – дальше последовало перечисление незнакомых названий. – Спасибо, дорогого стоит. Хотите продать? Серебром заплачу! Или вам по душе моя благодарность?

– Хорошее отношение добрых людей стоит дороже серебра. Потому мне благодарность хорошего человека важнее.

– Это вы правильно, девушка. Но и одной благодарностью сыт не будешь, это я вам как владелец трактира скажу. Вы музыкант, вам нужна удача и покровительство богов. Вот, – он достал из-под прилавка стеклянный фиал. – Положите на алтарь богов и попросите у них удачи.

Юля взяла из рук трактирщика фиал, который распознавался как «Фиал с маслом для огня на алтарь богов. Редкий предмет». И одновременно пришло уведомление:

«Ваше расположение к хозяину трактира выросло на +750 пунктов. Хозяин трактира “Колбаса и рыбы”. Отношение с игроком Юльця “1790/2200” статус слабая заинтересованность. Добавилось + 1000 очков опыта Духа. Доступный опыт Духа 1005/1000. Вы можете преобразовать опыт Духа в очко развитие Духа. Внимание. Вы перешагнули 1-ю ступень Духа. Имеющийся опыт автоматически преобразован в очки Духа. Нераспределённых очков Духа – 3. Доступный опыт Духа 5/2200».

Юля спрятала фиал в кошель-инвентарий на поясе, вышла из трактира. И прислонилась к стене трактира, не обращая на то, кто мимо ходит и как на неё смотрит. Ноги не держали. Её авантюрная идея с прокачкой музыканта не просто сработала, а сработала на двести процентов! По крайней мере, первый этап. Теперь надо идти в храм.

Глава 8. Самый лучший игрок

К храму в надвратной башне Юля кинулась бегом. Хорошо в мире «Китежа» не было проблем с жарой и дыханием, зато по дороге несколько раз кого-то едва не сшибла. Поэтому временами ей вслед слышалась ругань.

Площадь сразу за воротами напоминала базарный день, так как была заставлена крестьянскими возами с разными товарами. Вокруг толпились игроки. На самом деле, если приглядеться, телег крестьян-неписей было едва ли десятка полтора, и продавали они самые простые товары и заготовки. Но дизайнерам как-то удалось создать ощущение огромного рынка, так что Юля в первые секунды даже растерялась. Потом всё-таки смогла пробраться к стене и башне. Сами ворота были закрыты, на створках лежал огромный запорный брус и висел внушительных размеров замок. Людей впускали и выпускали через небольшую калитку в воротах, причём глядя на стражу, Юля с трудом удержалась от смеха. По идее, раз уж вокруг древнеславянский антураж, то и стража должна быть из русов или на крайний случай скандинавов.

Но караул на воротах имел лишь одного воина-дружинника. Рядом стояли самый натуральный воин эпохи Халифата из десятого века, китаец – явно скопированный с воина терракотовой гробницы Ши Хуанди, и японский самурай в рогатом шлеме и пластинчатых доспехах до-мару. Каждому выходящему из города стража задавала какие-то вопросы, издали не разобрать. Иногда «допрашивали серьёзно», так что игроку приходилось не бросать пару ничего не значащих фраз и бежать, а чуть ли не минуту-другую объясняться. Хорошо, Юле пока нужно было не выйти из города, а попасть в храм над башней. Туда вела отдельная лестница, поднимавшаяся вдоль крепостной стены до уровня чуть выше ворот.

Тут Юля чуть не столкнулась с другим игроком, который как раз с силой хлопнул дверью в стене башни и чуть ли не кубарем скатился вниз. Судя по хитону, расшитому разными звёздами и рунами, парень играл за Книгочея с карьерой мага.

– Торопыга, ноги не сломай! – буркнул парень, обвинив Юлю в том, что сам чуть не стукнулся с ней лбом об лоб. Дальше сжалился и решил объяснить: – Нет смысла ходить, только зря время потеряешь.

– Почему?

– Да я, когда с мага начал, мне всего два заклинания выдали. Ну я и решил зайти в храм, может они квест какой дадут. Я им

квест – они мне заклинания. А эти жрецы говорят, что только на продажу. И представляешь, ценник выставили? Серебряная монета и причём заклинание класса Простейшие, да наверняка ещё и только первую ступень продадут. Совсем совести нет.

У жрецов или у разработчиков – парень не уточнил. Юля на это хитро улыбнулась и ответила:

– А я всё же попробую.

– Ну да, ты же этот, бард? Думаешь, мелодии тебе дешевле дадут? – со скепсисом в голосе усомнился парень-маг.

– Вообще-то, прошу не оскорблять, не бард, а Искусник-музыкант. И посмотрим.

Себе же Юля мысленно отвесила подзатыльник за невнимательность. Согласно правилам игры малая флейта ещё вполне помещалась в кошель на поясе. Да, если подвешивать её снаружи, то можно намного быстрее выхватить и играть, но зато все сразу будут знать, какую карьеру ты выбрала. Это ошибка.

Внутри храма над башней, как и в аптеке была та же самая чехарда с размерами и пространством. Снаружи храм богов имел размер от силы тридцать квадратных метров. Внутри стоило перешагнуть порог и закрыть дверь, как в полумраке стали видны отделанные мрамором разных цветов четыре арки входов. За каждой – летящие анфилады перекрытий четырёх огромных залов. Но что находится внутри каждого из залов, пока разобрать было сложно, там всё искажалось и переплеталось в цветовых пятнах, как на картинах поздних импрессионистов, если подойти слишком близко к полотну.

Юля выбрала зал с белой аркой, но на всякий случай, прежде чем войти, положила руку на мозаику возле входа. Правильно ли она помнит описание и назначение разных богов? Поскольку на старте девушка выбрала отображать всё как для игрового региона Россия, то для Юли богиня выглядела стройной женщиной в хитоне, и держала она при этом в одной руке весы, а в другой книгу. На поясе у богини висел внушительный меч. Машинально Юля подумала, что когда будет монтировать стрим – этот момент надо обязательно учесть, чтобы для каждого региона внешний вид богини соответствовал. Внушающий трепет голос, зазвучавший из ниоткуда, произнёс:

– Мудрая Вербена – богиня учёности и правосудия, жена мрачного Мара. Достойным с точки зрения Вербены, считается возвращение или сохранение знания, исправление несправедливости или решение спора. Вербена – покровитель Книгочеев. Готова ли ты войти в храм и испросить её мудрости?

Не отвечая, так как это не имело смысла, Юля перешагнула порог. Пол и стены в зале храма были выложены серым

мрамором. На постаменте в центре горело серебристое пламя. Рядом на циновке сидел седовласый жрец, одетый в белый халат, и медитировал. Увидев девушку, он встал и спросил:

– Приветствую каждого, кто вошёл и решил взглянуть на пламя Вербены. Ты – Искусник и музыкант. Ты уверена, что ищешь покровительства именно моей богини?

– Уверена.

– У богини знаний и равновесия нет навыков, нужных Искуснику и музыканту.

– Я хочу выбрать навык вне своей карьеры.

– Это сложно, но возможно. Но любое знание – это труд, а труд требует оплаты. Две серебряных монеты – и ты сможешь прикоснуться к источнику, чтобы попросить от богини навык или талант. Это достойная плата.

– Говорят, что время – это деньги. Но время дарует опыт. Потому мой опыт жизни будет достойной заменой деньгам.

Юля сейчас импровизировала, так как помнила лишь смысл обмена, про который упоминали на бета-тестах. Оставалось надеяться, что система тут достаточно гибкая, чтобы уловить смысл, даже если ты не угадал с точной формулировкой-ключом. Не хотелось позориться, выходя из храма на улицу, а потом возвращаясь и делая новую попытку. И так непонятно сколько раз. Но видимо система в «Китеже» и в самом деле реагировала именно на принцип, не страдая формализмом.

– Твоё замечание справедливо. Опыт – хорошая замена денег. Отдай два очка Духа – и прикоснись к пламени.

– Дозволено ли мне будет поднести богине другой дар, более достойный хранительницы знаний и её огня?

И достала Фиал с маслом для огня на алтарь богов.

Жрец расцвёл улыбкой:

– Это достойное подношение вместо двух очков Духа. Брось фиал в огонь, и богиня отзовётся на твою молитву.

Стоило кинуть склянку с маслом в огонь, как пламя сменило цвет на жёлтый, и появилось системное уведомление.

Репутация игрока Юльця со жрецами Светлых богов + 200. Отношение с игроком Юльця “200/1000” статус равнодушие. Отношение богини Вербены к игроку Юльця + 200. Отношение богини Вербены “200 + 200\1000” статус равнодушие.

Ну а рядом с Юлей в воздухе огненными надписями повисли навыки и таланты, которые девушка могла получить. Да, все они будут вне её базовой категории, потому на их развитие придётся тратить вдвое больше очков. Зато персонаж получался просто потрясающий. Девушка заранее облизывалась, каково им будет играть. И обеими руками схватила надпись «Слышать Ветры

магии». Озвучивал навык сейчас не абстрактный голос, а стоявший рядом жрец:

– По мере того как магическая энергия, изливающаяся из бьющего в центре нашего мира источника, распространяется по Радиантам, она разделяется и расщепляется, преломляясь в физическом пространстве почти так же, как преломляется свет, проходя сквозь стеклянную призму. Мудрецы учат, что при этом получается восемь отдельных Ветров, отличающихся цветом, свойствами и силами. Ничтожно малая часть всех людей способна ощущать течение этих магических Ветров, и лишь немногие из них могут подчинять их своей воле. Хочешь ли ты научиться слышать эти Ветры?

– Да, хочу навык «Слышать Ветры магии».

– Выбор принят. – Интерфейс сейчас был развёрнут в полный режим, так что перед глазами у Юли сразу же среди кругляшей меток появился новый с книжкой, пока серого цвета. – Каждому из восьми Ветров магии соответствует своя магическая Школа, набор знаний и заклинаний, которым пользуются все её адепты. Выбери Ветер, который ты будешь слышать. Белый Ветер света. Нефритовый Ветер жизни. Серый Ветер теней. Синий Ветер небес. Пурпурный Ветер смерти. Янтарный Ветер зверей. Красный Ветер огня. Золотой Ветер металла.

Девушка вздохнула, ощутив себя девочкой в кондитерской, которой предложили купить любое пирожное по её выбору. Глаза разбегались от возможностей. Понятно, что серый, пурпурный, золотой и красный Ветра ей не нужны. Их школы и заклинания лучше всего подойдут паладинам, некромантам, жрецам, ассасинам и вообще всем, кто готовится играть в первую очередь как боевая единица или как толстый воин-танк. Плохо лягут в развитие музыканта. Не нужен ей и янтарный Ветер, оборотней Юля терпеть не могла. Но остальное? Там, судя по мануалу, очень интересные ветки развития заклинаний. В итоге голос разума победил. На данный момент ей нужна школа, сочетающая на низком уровне разные типы заклинаний. Раз уж повезло, что в руки попал фиал с маслом – удачей надо пользоваться разумно.

– Нефритовый Ветер жизни.

– Услышано. Прими благосклонность богини. Отныне ты можешь слышать Нефритовый Ветер Жизни!

Иконка магии сменила цвет на нефритовый. Система уведомила:

«Получен навык: Способность слышать Ветры магии – без уровней, пассивный. Получен талант: Способность слышать нефритовый Ветер жизни – 1. Количество искр маны 200/200. Ваш Интеллект равен 20 единиц и позволяет вам использовать

заклинания класс Простейшие. Ваш Интеллект 20 единиц даёт возможность использовать заклинания класс Простейшие без магической отдачи. Количество заклинаний в памяти – 0».

– Я хочу получить заклинания.

– Это сложно, но возможно. Но любое знание – это труд, а труд требует оплаты. Одна серебряная монета – и ты сможешь прикоснуться к источнику, чтобы попросить от богини заклинание. Это достойная плата.

Юля вздохнула: ну только что же было, и опять? Ну почему нельзя пропустить весь этот антураж и сразу купить заклинания? Но ничего не поделать, назвался груздём – полезай в кузов.

– Говорят, что время – это деньги. Но время дарует опыт. Потому мой опыт жизни будет достойной заменой деньгам.

– Твоё замечание справедливо. Опыт – хорошая замена денег. У тебя есть три очка Духа – ты можешь попросить три заклинания. Каждое заклинание будет стоить тебе одно очко.

К удивлению девушки, рядом с огнём в воздухе возникло сразу два списка из огненных надписей. Слева – надписи буквами буквально всех цветов радуги и оттенков. Заклинания, доступные разом всем школам. Но всякие Магические стрела, Вспышка или Магический компас ей были не нужны. К удивлению, в общем списке было Консервирование еды. Хотя вроде бы тут еда не портится? Будут какие-то особые продукты с коротким сроком? Или та же Лёгкая поступь скорее нужна только разведчикам, ворам и наёмным убийцам.

Зато правый список нефритового цвета порадовал.

– Останавливающая лоза. Ядовитая пыльца. Простое лечение, – протараторила Юля.

– Занятный выбор, – удивился жрец.

Заклинания исчезли, остались лишь три выбранных, рядом с которыми повисло описание.

«Простое лечение 1 ступень. Любое живое существо способно излечить себя от ран и болезней. Простое лечение улучшает способность живого восстанавливать себя, но никак не влияет на магические потоки внутри тела. При этом простое лечение снимает все негативные эффекты ядов от животных и растений и простые проклятия. Текущий показатель лечения – 41 здоровья и 82 усталости за применение. Текущий показатель расхода искр – 8 за применение. Интервал применения – 10 секунд».

«Останавливающая лоза 1 ступень. Лоза – одно из самых распространённых растений нашего мира, но коварных. Любой, кто запутался в цепкой поросли этого растения, знает, как сложно из него выбраться. Вы можете вырастить лозу благодаря своей магии, когда указываете место на земле. Область воздействия

вокруг этой точки в мгновение ока затягивают заросли очень прочных и густых побегов. Особенность применения: -5 секунд удержания за каждую единицу превышения Ловкости цели над вашим показателем Интеллект. Текущий показатель удержания – 21 секунды. Текущий показатель ширины зарослей – 3,3 м. Текущий показатель расхода искр – 6 за применение. Интервал применения – 7 секунд».

«Ядовитая пыльца 1 ступень. Многие растения вырабатывают яды, чтобы отпугнуть тех, кто ими питается, или наоборот убить животное, чтобы его труп стал удобрением под корнями. Ядовитое растение анчар растёт в далёких землях и выбрасывает на того, кто потревожил его покой, облако ядовитой пыльцы. Заклинание ядовитой пыльцы с помощью искр магического эфира создаёт на время один или несколько бутонов анчара, которые рассыпает вокруг себя пыльцу. Особенность применения: Сплошная зона поражения без разделения на своих и чужих; модификатор расстояния – 1. Не действует на растения. Текущий показатель атаки 36 здоровья за каждую секунду нахождения в ядовитом облаке. Радиус облака – 2,9 метра. Длительность действия 3,6 секунды. Текущий показатель расхода искр – 7 за применение. Интервал применения – 4 секунды».

– Беру, – решительно подвела итог Юля.

Жрец сделал замысловатый жест рукой, в ладонях мелькнул туман, и вот уже старик держал три свитка. На первом – стилизованная виноградная лоза. На втором – какой-то куст. Третий – стилизованное изображение Коловрата, круга жизни.

– Возьми же благословение нашей богини и сделай шаг навстречу пламени разума!

Девушка получила свитки и прижала поочерёдно к каждому ладонь. Свитки после этого распались белыми искрами, огоньки осели на одежду и пропали: Перед глазами сверкнуло, всплыло оповещение:

«Вы изучили новое умение: Простое лечение 1 ступень. Останавливающая лоза 1 ступень. Ядовитая пыльца 1 ступень. Отношение богини Вербены к игроку Юльця + 300. Отношение богини Вербены “500 + 200\1000” статус равнодушие».

Дальше Юля быстро сделала ещё одну закладку интерфейса, чтобы стало удобно применять магию. И только после этого поняла, в каком она была напряжении все последние минуты. Всё-таки музыкант в драке был именно что скорее групповой персонаж. Очень важный, немало квестов без его поддержки проходить будет крайне сложно. Но не боец. Ну а отсюда или же забудь про одиночную игру с выбиванием из монстров всяких полезных вкусностей и ищи себе компанию… Или бегай по

неписям в лавках, выискивая себе квесты «сходи в лес и принеси двадцать подорожников за опыт». Оба варианта Юлю не устраивали. Зато получив атакующее заклинание, сразу превращаешься в боевую единицу на уровне как минимум начинающего мага. И это не считая просто потрясающих идей по прокачке, которые Юля уже предвкушала заранее. Да её стримы затаив дыхание будут смотреть в том числе и те, кто играми вообще не интересуется!

Тем более удача с фиалом, которая сэкономила ей кучу запланированных промежуточных этапов. И если до этого Юля ещё подумывала – а не присоединиться ли ей ненадолго к какой-нибудь команде, но уже не музыкантом, а магом… То сейчас сомнения были отброшены прочь. Юля уже обошла других игроков, причём далеко. А ещё – три выбранных заклинания составляли мощный и универсальный набор даже для бойца-одиночки. Нет, решено: Юля и дальше играет вне команды. По крайней мере – сегодня.

Обратно на улицу Юля шагала весёлая и довольная, аж раскраснелась. Стоило выйти из храма, как по глазам резануло солнце, особенно яркое после полумрака внутри. К удивлению, парень-маг решил дождаться Юлю. Увидев, как девушка спускается по лестнице, ещё издали громко сказал:

– Я же говорил – зря. Жлобы они.

И тут, похоже, заметил, что у девушки наоборот довольный вид:

– Как это зря?

Наверное, сразу всем показывать, что у неё теперь доступна магия, не стоило. Но так руки чесались попробовать. Дальше Юля уговорила себя: она же только немножко и не боевые заклинания, про них точно лучше молчать. Переключилась на вкладку интерфейса, которую сразу выделила под магический бой. Здесь висели в воздухе три небольших звёздочки активных заклинаний. Можно было их схватить и метнуть, а можно отдать команду голосом.

– Юльця лечение.

На девушку мгновенно пролился крохотный дождик зеленовато-голубого цвета, восстанавливая показатели усталости. Парень глядел на Юлю с таким оторопелым видом, что тресни его кувалдой по макушке сейчас – не заметит.

– Н-но… Как? Слушай, ты же вообще Искусник и музыкант, у тебя же магии нет?

Юле парня стало внезапно жалко.

– Ты мануал перед игрой читал внимательно? Или решил «по месту разберёмся»?

– Читал. Внимательно, – промямли смущённый маг.

– Понятно. В смысле понятно, как читал. Там раздел квесты хорошо смотрел? Есть квесты жёсткие, гибкие и открытые. Последние – это когда ты по неписям сам ходишь и чего-то им предлагаешь. Сделать, обменять. В смысле, сам себе квест выпрашиваешь. Денег они, правда, тебе за это не дадут.

– Тогда зачем? В смысле, откуда тогда ты серебряные монеты нашла? – совсем растерялся парень.

– А в храме можно не только деньгами расплатиться. Два очка Духа за навык вне твоей карьеры. А если просто заклинание купить, то жрец берёт по очку Духа за заклинание. Пять медяков на старте выдали? Ну вот я в лавке на них товар купила, дальше прошлась по городу, кому из неписей именно этот товар очень нужен, и он готов его не купить, а обменять. Ну и так далее. Каждый удачный обмен – плюс в карму, в смысле большой плюс в опыт Духа. А его уже в очки развития преобразовать. Это не быстро, я час или два потратила. Зато сам видишь. Да, с таверны не начинай. Я как раз с неё и стартовала. Там уже точно пусто.

– Спасибище! – прощался вдохновлённый парень-маг уже на бегу.

Юля проводила его скептическим взглядом. Вряд ли всё будет уже так просто. Игроков заметно прибавилось, если судить по потоку идущих через ворота. И просто невероятно, что Юля найдётся одна такая умная. Имеется огромное количество заядлых геймеров, которые перед началом игры капитально заворачиваются тщательным планированием, строят огромные таблицы, высчитывая малейшие вероятности выпадения тех ли иных навыков, и выстраивают ветки развития. Наверняка по лавкам уже бегает сотня-другая пользователей, чтобы набрать очков развития и побежать в храм. Но кто первый успел – тому и тапки.

Насвистывая весёлую мелодию и в прекрасном настроении, девушка пристроилась в очередь на выход из города.

Дальше всё было просто. Разве что у калитки один из караульных спросил:

– И зачем такая юная девушка, да ещё и одна, хочет покинуть город и отправиться в полную опасностей дорогу?

– Я бродячий музыкант, странствия мой хлеб. А в одном и том же городе долго не проживёшь.

Минуты три мужики-караульные пытались её отговорить идти без сопровождения. Причём настолько искренне и с таким жаром, что Юля даже засомневалась – а точно это управляемые компьютером неписи? Наконец, русский воин сказал:

– Мне кажется, она права, други. Негоже музыканту сидеть на

одном месте, как птица не может петь, сидя в клетке. Иди.

Стоило оказаться за пределами города, как Юля немного растерялась. Солнечный свет мягко обливал зелёную мураву травянистых холмов. Безоблачное небо синело, напоминая необыкновенно прозрачною лазурью своей небеса где-то в южных морях. Сразу за холмами, где заканчивалась безопасная зона, замерли гигантские сосны и белые берёзы, протянув недвижные ветви к свету и теплу яркого летнего дня. А если спускаться не прямо, повернуть налево – там был очень привлекательный лужок. Юля, может быть, именно туда бы и пошла. Но как раз пока она стояла на вершине пограничного холма и думала – куда идти, её окликнули со спины:

– Девушка, а как вас зову?

– А давайте знакомиться?

Обернувшись, Юлю увидела компанию из пяти парней, выходивших из ворот одновременно с ней.

– А присоединяйтесь к нам.

– Нам как раз музыкант не помешает, а вместе качаться веселее.

«Зараза такая! Я ведь так и забыла флейту убрать», – и торопливо сунула инструмент в кошель-инвенторий.

Дальше их догнала ещё одна группа, которая, к сожалению, видела, как Юля демонстрирует лечение. Эти звали девушку с собой уже как маг. Хорошо ещё встроенный машинный перевод сглаживал некоторые моменты, так как, судя по всему, говорили парни куда экспрессивнее и иногда даже на грани приличного. Особенно когда Юля отказала. Ругаться же сейчас не хотелось совсем, тем более подбирать резкие слова в ответ на грубость. В итоге – еле отбрыкалась. Но глядя вслед парням, уходившим одна группа куда-то в сторону луга и монастыря, вторая прямо к лесу, Юля выбрала каменистые холмы. Пускай изначально туда и не собиралась. Гордо задрав голову, девушка всем своим видом демонстрируя независимость, отправилась в том направлении, куда никто не шёл.

Причина выяснилась довольно быстро. Хотя выглядело всё вокруг как реальный мир, от некоторых фундаментальных моментов игровой механики не деться. В частности, карта Радианта всё-таки делилась на гексагоны. И сразу за холмами шла узенькая полосочка леса, а вот следующий гексагон целиком занимало болото.

Стоило пересечь невидимую линию, отделявшую один гексагон от другого, как лесная свежесть сменилась гниющей влажностью. Сплошная, сколько можно было видеть, растянувшееся в бесконечность топь с чахлой растительностью.

Сырость в воздухе, чахлая зелёно-бурая трава, пятна ряски в такой же бурой воде. Какие-то мелкие птицы бегали по ней не проваливаясь, оставляя только дорожки следов, которые вдоль и поперёк искрещивали разными узорами зелёно-бурое покрывало. Пригоршней камушков рассыпаны островки-кочки, на которых прилепились совсем уж худосочные деревца незнакомой породы и характерные скорее для каких-то субтропиков. Стоило присмотреться, как сразу стало ясно – все эти бегающие и вроде даже плавающие в воде существа не больше чем антураж.

Зато грязь ощущалась самой настоящей, липкой. И запах, и консистенция. В сапожках мгновенно неприятно захлюпала вода, ткань шаровар промокла. Юля сморщилась и выскочила обратно на гексагон к лесу. Грязь мгновенно исчезла, одежда высохла.

– Вот значит как? Тогда вперёд.

В этот раз Юля поступила умнее, перепрыгнув на кочку, потом на следующую. Из жидкой грязи бочага метрах в пятнадцати дальше вглубь болота высунула жёлтую плоскую голову здоровенная змеюка, над которой висела полоска жизни и информация: «Гадюка болотная». На морде алым светились два «мультяшных» змеиных глаза, но от этого гадина выглядела наоборот страшнее и неприятнее.

– Гадюка как гадюка, – подбодрила себя Юля вслух. – Какая разница, на ком качаться?

Даже если гадюка размером с питона… Юля передёрнула плечами: болота она не любила. Но не возвращаться же в сторону луга? К тем наглым парням? Схватила звёздочку «Ядовитой пыльцы» и бросила в гадюку. И покрылась липким холодным потом. Расстояние! Магический талант первого уровня, без артефактов или талантов-усилителей позволял колдовать на дистанции всего десяти метров! Именно через такое расстояние в следующую кочку и воткнулась звёздочка заклинания, создав слабо светящееся облако ядовито-зелёного цвета радиусом метра три. И одновременно гадюка заметила человека и кинулась атаковать. Надо было убегать, вот только ноги от испуга стали ватными. Тем более змеюка оказалась шустрой.

Заложенная программа атаковать игрока по кратчайшей гадину и подвела. Как раз через ядовитое облако, преодолеть которое ей понадобилось бы чуть больше двух секунд. Когда пыльца рассеялась, на кочке распласталась, отсвечивая золотистой чешуёй, дохлая змея. Рядом валялся здоровый шматок, похожий на тухловатый стейк-зомби, забытый в холодильнике на разморозке месяц назад. Если верить описанию – «Кусок мяса несъедобный – 1 шт., вес 0,5 мер». Юля с шумом выдохнула, вытерла со лба несуществующий пот, и на

подгибающихся ногах выбралась обратно в лес. Брать тухлый стейк и разбираться, это он из гадюки такой, или результат пыльцы – сейчас было противно. При этом стоило уйти на соседний гексагон, как змея и стейк мгновенно пропали.

Несколько раз вдохнув свежий воздух, и под пение птичек, Юля села на корень большого дуба и решила посмотреть, чего ей там радостно отрапортовала Система после уничтожения гадюки.

«Уничтожена Гадюка болотная. Начислены очки опыта Тела 56/1000. Начислены очки опыта Духа 19/2000. Юльця, убив своего первого в жизни врага и убив с помощью магии, вы учитесь и шагнули на новую ступень своей жизни. Потому можете изучить новый талант: Слушать другие Ветры эфира. Магия чем-то напоминает музыку. Но хороший музыкант слышит в оркестре не только свой инструмент, но и остальных, хотя сам и не всегда умеет играть на них. Так и по-настоящему хороший маг способен слышать другие Ветры. Он не может сам использовать заклинания чужих школ, но может научиться использовать готовые вещи, заряженные другими Ветрами. Вы согласны взять талант „Слушать другие Ветры эфира?“»

– Да! – Юля торопливо расписалась в появившемся свитке.

«Поздравляем, Вы изучили талант Слушать другие Ветры эфира – 1. Сейчас вы можете слышать Белый Ветер света и Синий Ветер небес, – но дальше шло следующее уведомление! – Юльця, поздравляем! Бонус первопроходца. Вы первый игрок, убивший монстра Гадюка болотная в пределах первого Радианта. В награду игрок Юльця получает Кулон совместимости. Редкий предмет. Позволяет игроку использовать 1 аспект сложной магической вещи, которая пока не доступна по уровню возможностей при условии, что игрок слышит тип Ветра, заключённого в этой вещи».

Юля вскочила и тут же сунулась в кошель инвентория. Точно! Там появился симпатичный кулончик на цепочке.

– А жизнь-то налаживается! – девушка обрадованно хлопнула ладонью по стволу дерева. – Всё. Где вы там мои, гадюки дорогие, и кто там ещё есть на болоте?

Воодушевлённая, девушка тут же перешагнула границу болота, и, не обращая внимания на грязь и воду, зачавкала с кочки на кочку. Раз и тут она самая первая, надо ковать железо, пока горячо. Рассказ про первый день «Китежа» и так уже намечался просто потрясающий. А если вдобавок первой из игроков пройти ещё и целый гексагон… Да, именно её репортаж будут смотреть не только по всему Рунету, но и по всему миру!

Часть III. Весёлой игры. Глава 9. Незапланированные встречи

Вадим ломился вперёд как лось, не обращая внимания на брызги грязи, которые летели вокруг при каждом его прыжке. И по большей части доставались напарнику, шагавшему следом.

– Ну и где эта девка? – получив в лицо очередную порцию, ругнулся Артём – В следующий раз придётся научить её оставлять след из хлебных крошек. Хоть бы покричала ещё раз, чтобы понять, туда мы идём или нет.

– Так говоришь, будто мы эту непонятную девицу не первый раз спасаем, – ехидным тоном прокомментировал Вадим.

– Типун тебе на язык.

Вадим не стал отвечать, а как и прежде ломился вперед, не замедляя шага. По мере того как они углублялись в болото, сырой туман окутывал их все сильнее. К тому же появились тучи комаров. К счастью, они не кусались – тоже лишь антураж, но постоянно завихряясь, туча мешала смотреть вдаль. До этого часто попадавшиеся большие кочки с деревьями становились все реже, как и обычные кочки для движения. Зато тут и там виднелись омуты с застоявшейся водой цвета чая, пыльного цвета бабочки порхали над омутами. А ещё в некоторых бочагах широко раскрыли яркие рты гигантские кувшинки, которые могли бы заглотить человека. Лепестки торчали в разные стороны, словно гигантские пальцы, как будто цветы пытались удержать равновесие в трясине. Снедаемый любопытством, Вадим заглянул внутрь одного из цветков и увидел уже тронутые разложением трупики птиц и мертвую лягушку. Он сразу попятился прочь, набирая полные легкие воздуха, чтобы прийти в себя, его передёрнуло, но тут Артём равнодушно пояснил:

– Не нервничай, это тоже просто антураж. Не кусается. По крайней мере на первом Радианте.

– Когда, наконец, кончится это болото?

– Уже передумал спасать? Да нет, вроде немного идти осталось. А болото не кончится, пока мы босса локации не завалим, если помнишь.

И тут их буквально захлестнула волна какой-то нестерпимой вони. На самом деле будь аромат не таким густым, он, возможно, ощущался бы и приятным, чего-то вроде запаха роз. Но в нынешней плотной концентрации даже самый лучший запах ощущался именно вонью. И буквально через несколько десятков метров обнаружился источник. Посреди болота расположилась

самая настоящая зелёная лужайка. В центре росли колючие кусты роз, вокруг двумя кольцами паслись овечки.

– Это ещё что? – удивился Артём.

– Барашки. Правда, с чего-то посреди болота. На шашлык?

– Разве что на валенки. Присмотрись, у них задние ноги в корни превращаются. Тот самый баранец.

– Босс локации? Пятнадцать силы, две тысячи жизни. Стоять, а чего их так много?

– Вот это мне и категорически не нравится. Добавь, что баранец опасен не столько атакой, а тем, что с каждым укусом отъедает у тебя показатели Усталости заодно. В числе полсотни штук и рядом со стартовым городом? Никто на первом Радианте их в таком количестве разом победить в принципе неспособен.

– Это да. Одного баранца может, мы и вдвоём бы запинали, а вот заросли кого хочешь загрызут. Похоже, глюк генерации гексагона. Сообщить в техподдержку?

– Как? В чат-бот? Да там сейчас всё завалено сообщениями это не то, и тут не так, а мне помогите – я не разобрался. Нет, надо писать напрямую или высылать запись личного стрима. А для этого выйти из игры. И как ты выйдешь сейчас?

– Да я понял, – стушевался Вадим. – Ждём полчаса и пердим в луже, как ты говорил?

– Нет. Есть у меня нехорошее подозрение… Как буду уверен – скажу. Точнее, если просто полчаса ждать, пока всё само развеется – буду только рад. И ещё очень хочется понять, что где та девуля, которая так орала? Баранец её точно не съел, вещи бы остались. Ты ничего не слышишь?

– Кто-то идёт.

Нечто шумно пробиралось через болото, сметая всё на своём пути. С противоположной от приятелей стороны, сразу островком с баранцами, начинался карликовый болотный лес из деревьев, скорее напоминавших кусты – высотой и до двух метров не дотягивал. Но добежать туда и прятаться напарники не успевали. Зато совсем рядом виднелись скопления гигантских кувшинок, туда Вадим с Артёмом и спрятались. Ритм шагов становился всё отчётливее, приближаясь. Бом, бом, бом, бам! Вадим было выпрямился и стал пристально всматриваться в лес за островом, но Артём потянул его за рукав, заставляя пригнуться.

Нечто огромное, грузно шлёпая, выходило к лугу с баранцами. Те заблеяли, послышалось звяканье цепи, рычание, всплеск. Наконец, стряхивая комки грязи со своих далеко не чистых меховых одеяний, показался мужик поперёк себя шире и ростом два с половиной метра, не меньше. В ржавой кольчуге и чём-то вроде штанов и безрукавки под кольчугу из бурых шкур,

кое-как скреплённых небрежными стёжками. Перекатывающиеся мускулы выдавали в нём силу, способную сокрушать скалы. Нос, размером с картофелину, торчал между спутанными космами чёрных волос, одного глаза не было – шрам пересекал глазницу. А ещё он был, видимо, настолько тяжёлый, что огромные босые ступни при каждом шаге фонтанчиками продавливали болотную жижу, проваливаясь чуть ли не по щиколотку.

Артём напрягся. Сердце вдруг бешено заколотилось и тут же похолодело:

– Вот теперь нам звиздец.

– В смысле? А, ну уровень. Соловей-разбойник. Все физические показатели по тридцатке, зае...шся такого мочить. Ну да, высоковат он для босса локации. Но ты же сам говорил – глюк. И он тупой, у него параметры Духа всего по пятёрке. И медленный должен быть, если так в болото проваливается. Попробовать обдурить, сыграть на скорости...

– Нет, это именно пи…ц, и полный. Я молчу, что Соловей-разбойник – это локальный босс двадцатого Радианта и тут его быть не может. Без зачарованной брони синего Ветра или мага металла с ним драться нет смысла, у него дополнительная уникальная способность наносить урон свистом. У нас другая проблема. Соловей сейчас не просто проваливается в болото. Присмотрись, это именно что пересечение текстур. И значит ситуация у нас ху...ее некуда. Извините мой хранцузский.

– Первый раз слышу, что ты выражаешься матом, – Вадим мгновенно стал очень серьёзен. – Понял, дело плохо. Чего нам грозит?

Шагая по лесочку, который едва достигал ему до груди, Соловей-разбойник после каждых трёх шагов пинал по тому или иному стволу. Отсюда и этот малоприятный грохот: бом, бом, бом – бам! От ударов деревья раскачивались и трещали, но не ломались и не падали. На ржавой цепи, как на поводке одноглазый разбойник держал какую-то химеру. Акулье тело и пасть, но крокодильи ноги и хвост. Зверушка при этом тяжело дышала и фыркала, показывая ярко-красный собачий язык.

– Это ещё что?

– Это и есть акулотелое отродье. Вот этот как раз почти местный монстр. Учти, амфибия – может дышать и воздухом, и под водой. Отродье тоже работает по одиночной цели, но у неё укус и модификатор растерзание. Если совсем не повезёт, мне сразу до жёлтого жизнь может откусить. Тебе полегче, но тоже приятного мало. Должно встречаться исключительно на самом краю Радианта и в озере, а не на болоте.

Высунув язык, акулотелое отродье тянуло за цепь, пытаясь

дотянуться до воды. Монстр дёрнул с такой силой, что разбойник с трудом удержался на ногах, зарычав, лягнул безмозглую тварь. Не обращая на это никакого внимания, акулотелое отродье добралось до края лужи и начало шумно хлебать воду.

– А теперь давай поиграем, – рявкнул Соловей-разбойник.

– Он разговаривает, – шепнул Вадим.

– Да, все боссы – сложная штука под управлением нейросетки, так что они способны имитировать живого игрока. Как и всякие торговцы. Это чтобы было и сложнее, и интереснее искать нестандартные способы победы.

Тем временем Соловей-разбойник потёр руки, словно собираясь приступить к важному делу. Повернулся к людям спиной – и те обомлели. Так как за спиной обнаружилась связанная девушка-музыкант с кляпом во рту. Отвязав пленницу, Соловей-разбойник вынул кляп, поднял её над головой и громко сказал:

– Будешь мне играть?

– Я… м-м… а-а-а…

Может она и хотела чего-то ответить, но не успела. Соловей-разбойник засвистел, так что у попавших под удар баранцев просело здоровье аж наполовину. Роща разозлилась, начала блеять и щёлкать клыками. Соловей-разбойник подошёл, но так, чтобы растительные монстры не дотянулись. А дальше неожиданно сунул девушку в заросли баранца и тут же вынул обратно:

– Ай, больно же!

Один из монстров всё-таки успел её легонько куснуть.

– Будешь играть?

– Да буду, буду. Уговорил… гад такой.

Соловей-разбойник закинул пленницу на плечо и потопал в обратном направлении. Следы отчетливо проступали на мягкой болотистой земле – результат ошибочного смешивания текстур выглядел, как будто под ногами Соловья-Разбойника земля обугливалась.

– Это квест такой? – оторопело прошептал Вадим. – Чего он от неё хочет?

– Да, – Артём не скрывал злобы. – И за этот квест я даже знаю, кто вылетит с волчьим билетом. Тут даже не в том вопрос, что этот квест «Пленник разбойника» сейчас по идее не выполним в принципе. Это если не вспоминать, что квест обязан сработать только на группу, в которой не меньше пяти участников – а нас тут явно всего трое. Мы и эта девчонка. Будь она с компанией, мы бы слышали, как её пытались отбить. Песец у нас смотрит с другого направления. Вот это всё – баг, затрагивающий

безопасность личных данных вляпавшегося в него игрока. Из-за него можно получить доступ к реальным медицинским данным через интерфейс. Мы его нашли буквально случайно в последний месяц, когда я там работал. И доложили, я сам подпись ставил в числе остальных под докладной. Но кое-кто из мудаков, видимо, решил не тратить времени на очень серьёзную перестройку кода, а поставить втихую заплатку. Авось не сработает, а там когда-нибудь спокойно допилим и в обновление добавим. Зато премию и поощрение от начальства за досрочно сданную работу дадут.

– И что делать? Ждать, пока босс исчезнет? Ты сказал – полчаса?

– Хуже, потому что мы застряли. Это глюк, и таймер начнёт тикать не от момента активации тотема вызова, а когда мы начнём выполнение квеста «Пленник». Это первое. Второе – для нас эта тварь принципиально неуязвима, как и баранцы. Они могут друг друга лупить, да ты и сам видел. А вот мы их хоть магией, хоть оружием – урон будем наносить нулевой. Тоже глюк. И самое паршивое, мы заперты на гексагоне. Аварийный выход не вариант, причём как раз из-за бага с личными данными. Персонажа потрёт, скорее всего, в ноль. Причём вместе с записями, так что доказывать наличие бага будем до второго пришествия. Сработает выход по таймеру… наверное. Это безопасный вариант, там механизм отключения совсем другой. Свиньи они.

– По таймеру не вариант, я его не перенастраивал, он на восемь часов у меня стоит. По умолчанию. Я рассчитывал, что сам выйду. У тебя уверен – так же. Сидеть несколько часов в луже – да на х… я такую перспективу видел. Кстати, почему свиньи? И вижу, у тебя есть идея.

– Свиньи, потому что я рассчитывал по максимуму поиграть. А теперь выходить и начинать геморой по переписке и отправке записей. Ещё наплачусь, вспоминая здешних жаб по сравнению с формалистами из конторы. Но давай сначала Юлию Васильевну выручать. И жалко её, и вариантов у нас нет.

– Твоя знакомая? – оживился напарник.

– Ну как знакомая. Ты и сам её точно видел. Юля Ракита, ты её обзоры по «Китежу» сто процентов смотрел. Да там вся страна смотрела.

Тут в голове у Вадима что-то щёлкнуло, и он сообразил:

– Стоп. Это та самая?

– Ага.

– Тогда выручать. Только как? Ты сам сказал, что эта тварюга неуязвимая.

– Давай сначала посмотрим, где и как он обустроился.

Пробравшись через лесок, люди скользнули за валун, покрытый лишайником, откуда им открылся вид на логово Соловья-разбойника. Скрестив ноги, тот сидел на небольшой, полной всякого хлама полянке и с жадностью глодал кость, вырванную из гниющего скелета монстра с головой козла, с конечностями рептилии. Там же между рогами сверкал алмаз в форме октаэдра. Чего-то вроде магического светильника, от которого даже при дневном свете появлялась вторая тень. Акулотелое отродье облизывалось, устремив печальные красные глаза на мясо и усердно работающие челюсти хозяина. Неподалёку валялась усыпанная шипами дубинка.

В дальнем конце полянки виднелось жилище, представлявшее собой полую грудину какого-то огромного животного. Сухожилия, сохранившиеся кое-где от прежней жизни этой твари, и беспорядочно наваленные шкуры создавали что-то вроде навеса. Там же была прикована девушка, которая сейчас играла для Соловья-разбойника на флейте какую-то мелодию. Артём порадовался, что реализм разработчиков всё-таки имел ограничения, мухи вокруг жилища летали, но положенного тухлого зловония не ощущалось. Рядом с жилищем лежала груда сокровищ: усыпанное драгоценными камнями оружие, золотые изделия и безвкусные украшения.

– Если что – на золото не трать время. Оно не настоящее, игровой антураж.

– Ага, есть идея?

– Да. Смотри. Таймер на квест стартует в момент побега пленницы. Дальше её должны поймать в течение двадцати минут, и квест выполнен. В оригинале Соловей-разбойник просто про пленника забывает. В нашем случае он или вообще исчезнет, так как его появление завязано на тотем вызова – это самый идеальный вариант. Квест сработал, триггер перекинулся в положении выключить, болото снова как болото. Ну или как минимум хотя бы открываются границы гексагона. В этом варианте, как только мы все трое его покинем…

– Понял. Система посчитает, что раз мы гексагон покинули, то надо обновлять монстров и квесты для следующих игроков. Гексагон перегружается, и вокруг снова обычное болото.

– Да плевать. Даже если квест подвиснет, нам главное – выбраться. Тогда мы спокойно сообщим про глюк и забудем. Помнишь я сказал, на первом Радианте квест невыполним?

Артём присмотрелся:

– Три тысячи износа. За…ся рубить, и это если нам мешать не будут. А по квесту я правильно понял – ещё как будут?

– У цепи, которой связана Юлия Васильевна, есть слабое

место. Она ломается через критический удар, наплевав на урон клинка. Сначала хотели вообще на это и завязать квест, потом передумали, но убирать не стали. Всё равно на высоких уровнях, где в итоге и доступен квест, у всех и так уже не мечи, а рельсы натуральные. Переломят цепь не с пяти ударов, а с одного – невелика разница. Зато сейчас наш шанс.

– Понял. У меня очко свободное, вкладываю в талант удара. Ты говорил, там шанс один к четырём становится?

– Да. Как переломишь – тихонько делаете ноги и не отсвечиваете. Ну а я попробую использовать то, что раз «Китеж» у нас игра продвинутая, а отсюда неписи управляются нейросеткой и имитируют человека.

– В смысле?

– У Соловья показатель интеллекта всего пять, он тупой, как пробка. Уболтать и лапшу на уши навешать хочу. В этом смысле. Вы свалили, я чешу языком, таймер тикает.

– Ах, что за прелесть эта дохлятинка! – Соловей-разбойник заорал так, что заглушил всё вокруг, смачно оторвал новый кусок мяса и принялся обгладывать кость. – А ты играй, играй, иначе следующей дохлятиной станешь.

– Я пошёл, – резко выдохнул Артём и встал.

– Удачи.

– Удачи всем нам.

На поляне Соловей-разбойник как раз швырнул своей домашней зверушке большую кость. Акулотелое отродье поймало её и с хрустом раскусило острыми зубами. Девушка на этом аж вздрогнула. В этот момент с ухмылкой на вымазанном грязью лице и появился Артём. Послышалось лязганье цепи, акулотелое отродье сделало шаг вперёд. Соловей-разбойник отбросил еду и стал шарить вокруг в поисках дубинки. Не обращая на это никакого внимания, Артём, посвистывая, вышел на поляну. Сел перед монстром и радостно заорал:

– Привет, сосед!

– Ты ещё кто? Я тебя сейчас убью.

– Как кто? Разбойник. А разбойник разбойника не трогать.

Соловей-разбойник взглянул на свою одёжку из шкур, стряхнул налипшие комки грязи. В недоумении почесал затылок: перед ним находилось существо в таких же выпачканных на болоте тряпках. Артём тут же сказал:

– Одежда моя есть больше хорошая, чем твоя есть. Я убивать человека, забирать его одежду. Можешь не волноваться, я тоже есть разбойник, – ударил себя кулаком в грудь и сказал: – Я есть на болоте все время. Долго наблюдать за тобой. Хотеть в твоя шайка, если ты богатый и удачливый, – и сделал вид, что зевает,

стараясь выглядеть непринужденным. – Если у тебя много добыча, я в твоя шайка. Но у тебя вот здеся мало добыча. Ты плохой разбойник?

– Эй, хочешь смотреть мои сокровища? Обещаешь их не украсть? Ты будь хорошим в моя шайка.

Соловей-разбойник поднялся и зашагал с поляны в противоположную от баранцев сторону. Артём мысленно помолился всем богам удачи, пока расклад выходил просто идеальный. И зашагал следом. Лишь бы Вадим не протормозил.

Едва оба «разбойника» скрылись за деревьями, как Вадим выскочил из своего укрытия. Вокруг него бодро жужжали мухи, но к счастью, садится на человека им было запрещено. Девушка смотрела на нового гостя затаив дыхание, боясь поверить удаче. Удар мечом. Система сообщила:

«Стальная цепь. Нанесено повреждение 98. Износ 2902/3000».

Удар.

«Стальная цепь. Нанесено повреждение 81. Износ 2821/3000».

Удар. Ещё удар. Ещё. И ещё один!

«Стальная цепь. Нанесено повреждение Критический удар. Износ 0/3000. Цепь разрушена. Начислены очки опыта Тела – 1244/2000».

Девушка замерла, не поверив своему счастью.

– Чего стоишь? Бежим.

– Сейчас, только...

И схватила висевший на рогах камень. Сразу над болотами раздался дикий визг.

– Ты чего творишь, дура!

Ругаться было поздно. Схватив девушку за руку, Вадим потащил её к границе гексагона и холмам. Но едва они прошли болотный лесочек и выбрались к поляне с баранцами, стало плохо. Баранец хорошо отъел у Юли параметр Усталости, а на бегу он вдобавок ещё и расходовался. Причём если в зелёной зоне за бег – одна единица в минуту, то в жёлтой и красной уже две в минуту. Сейчас же Усталость вообще провалилась в красную зону близко к нулю. Ещё немного – и система просто не даст девушке двигаться, пока Усталость хоть немного не нарастёт. Имитация полного упадка сил.

Чертыхнувшись, Вадим торопливо выбросил из инвентаря-котомки запасы мяса и подсадил девушку на спину. Дальше побежал, прыгая с кочки на кочки. Хотя без мяса в котомке показатели загруженности снизились почти до нуля, вес Юли система насчитала в сорок пять мер. Так что заверещала насчёт перегруза, показатель Усталости начал таять катастрофически. Дальше Юля наконец-то собралась, вспомнила про лечение.

Быстро кинула одно на себя, второе на Вадима, восстанавливая Усталость.

– Сколько у тебя маны осталось?

– На пару раз. Не больше!

– Хватит. Из гексагона не выбраться, но добежать до края и спрятаться хватит. Нам надо ещё пятнадцать минут на выполнение квеста. Если тебя за это время не поймали, квест выполнен, можем покинуть гексагон. Поняла?

– Да.

Артёма громкий вопль застал примерно на середине пути через лес до хранилища «награбленного золота».

– Оно исчезать! – завопил Соловей-разбойник. – Его украдать!

Разбираться, что имел в виду игровой босс, Артём не стал. Путь к отступлению перекрывало акулотелое отродье, хозяин специально цепь-поводок приспустил? В рот сухопутному рыбо-крокодилу полетел кусок мяса. И пока монстр его сосредоточено жевал, Артём перепрыгнул через тушу и задал стрекача.

«Акулотелое отродье проглотило кусок мяса. Акулотелое отродье получило бонус к силе +10. Бонус к скорости: +10%. Время действия 1 минута».

В обычных условиях шансов убежать у Артёма не имелось. Соловей-разбойник бил дистанционной атакой-свистом, защиты от которой на первом Радианте не существовало вообще. А учитывая характеристики Артёма – пары акустических ударов ему хватит. Но тут произошло наложение двух независимых алгоритмов с общей задачей. Акулотелое отродье захватило цель и при этом получило бонус к своей силе. Так что не только кинулось следом, но и поволокло за собой хозяина, к которому было привязано цепью. А это мешало Соловью-разбойник замереть на месте, набрать воздуха и засвистеть.

Следующим куском Артём промахнулся мимо пасти, но акулотелое отродье мясо заметило, слизнув на ходу. При этом рвануло в сторону, сбиваясь с траектории преследования и потеряв на этом скорость. Заодно сильно своим рывком мешало бежать хозяину, который как и все предметы в игре, всё равно имел определённую инерцию. Поэтому третий кусок Артём уже специально кидал опять чуть вбок от своих следов. Оставалось надеяться, что оторваться от преследования хоть ненадолго, скрыться из прямой видимости и попробовать спрятаться он сможет раньше, чем кончатся запасы мяса, добытого из жаб.

И тут случилось непредвиденное. Пробегая мимо лужка с баранцами, Артём заметил целую груду кусков мяса. Успел подумать: вот теперь точно пришёл песец. От такого количества мяса у акуло-крокодила не только сила, а вообще все

характеристики вырастут так, что не скрыться. Выкинет на возрождение, и хорошо если персонажа вообще не обнулит. Записям так точно конец. А так всё удачно начиналось, только-только Огниво добыл… Акулотелое отродье тоже заметило огромную кучу мяса. И кинулось его жрать… Снова не думая про инерцию туши разбойника, которого так и волокло за собой. От очередного рывка босые ноги потеряли сцепление со склизкой почвой. Путаясь в цепи и пытаясь сохранить равновесие, Соловей-разбойник замахал руками, словно птица крыльями, поскользнулся и кубарем влетел в заросли баранца. И тут же вокруг Соловья-разбойника образовалось белое, пушистое, блеющее шерстяное облако. Дальние растения срочно отращивали корни-лапы, чтобы присоединиться. Соловей-разбойник отчаянно метался из стороны в сторону, не зная, как избавиться от мёртвой хватки, рвал и колотил – растениям было всё равно. Они кусали и атаковали любого, кто забрался в их заросли: хоть игрока, хоть босса локации, хоть глюк. Всё закончилось очень быстро. В небо снова взмыл столб яркого света, а когда рассеялся, никаких следов ни от лужайки с баранцами, ни от Соловья-разбойника больше не наблюдалось. Только кочки, бочаги с мутной водой, сколько хватало глаз. Да пара гигантских жаб квакали вдалеке.

Глава 10. Пикник на бережке

Выбираясь из болота, Артём подумал, что больше всего его сейчас радуют игровые условности. Стоило пересечь гексагон болота и оказаться в лесочке, как вся грязь мгновенно исчезла вместе с противными запахами стоячей воды и тины. И снова вокруг летний день, шевелящий листочки берёзок, белых, как облака, а вода болота с берега больше смахивает на озеро, синяя, как небо над облаками. Здесь же обнаружились лежащие на траве в полном моральном изнеможении Вадим и Юля.

– Хорошо отдыхаете после пробежки. Особенно вы, Юлия Васильевна.

– Зато ты больно весёлый и бодрый. И шёл сюда лениво так. Только не говори, что ты сумел завалить этот глюк. Не поверю. Ну или кто-то стащил чит-коды, и за это прилетит.

– Да нет в «Китеже» никаких кодов. И не может быть, не закладывали. Разработчики – не дураки, а для модераторов на каждом Радианте есть несколько неписей, в которых они могут воплотиться при необходимости. Взять под внешнее управление. Но вот бог удачи точно на нашей стороне. Ты скажи, мясо из инвентаря специально именно к баранцам выкинул?

Вадим растерянно ответил:

– Да нет, конечно. Я просто понял, что не добежим. Вот и выбросил всё, чего не жалко, а оно же тяжёлое. Куда попало, туда попало.

– В общем, из всех мест ты умудрился выбрать единственно верное. А дальше помнишь, я говорил, тут нет строгих формул, а есть сложная система взаимодействия параметров? Глюк и его зверушка бегут за мной, цель общая, но алгоритм у каждого свой. И тут эта сухопутная акула видит мясо, после которого у неё характеристики вырастут вдвое и она сто процентов меня догоняет. Самый логичный алгоритм, потому она кидается к мясу. А инерцию Соловья-то алгоритм не учитывает. Вот от рывка обоих занесло в заросли баранца, а там они уже друг друга аннигилировали. Ну и сработал тот, первый вариант, про который я говорил. Триггер на завершение-то пройден. А поскольку глюк изначально был завязан на активацию тотема и вызов мини-босса локации, то после уничтожения гексагон заработал в обычном режиме. Хотя не надейся, ничего мы с этого не получим. Ну если не считать, что я на обратной дороге копьё опробовал и ещё пару жаб на мясо заколбасил.

– Тьфу на тебя, – беззлобно ругнулся Вадим. – Бонусы ему. Живы – и ладно.

Юля разочарованно подала голос:

– Меня всё-таки узнали. А я старалась… И можно без отчества и на «ты». Мы тут все равны.

– Сложно не узнать, когда я вас, то есть тебя по тестовым локациям лично водил.

– Точно. А я думаю, чего лицо знакомое, – и пояснила для Вадима: – Я несколько раз просила сопровождающего, вот мне Артёма Дымова и назначили. Язык подвешен хорошо и единственный, кто со мной чисто по делу общался. Балагурил и веселился, но набиваться поближе не пытался. Остальные парни каждый раз заканчивали просьбами номерок им продиктовать.

Артём на этом себя мысленно похвалил за благоразумие и что тогда правильно решил строго держать дистанцию. Вот уж точно излишне проницательный ум и нюх, если сообразила, что все его как бы тоже ухаживания лишь вежливая имитация. Сейчас, конечно, ситуация переменилась… Нет. Сегодня, раз уж судьба свела, они ещё играют вместе, но вот дальше стоит десять раз подумать и просчитать: нужно ли ему такое знакомство? Или лучше затеряться на какое-то время.

Вадим себя подобными сложными материями не утруждал, а мрачно констатировал:

– Не знаю, как насчёт удачи. Я вот на свои характеристики смотрю и вспоминаю, что в сумке бутерброды закончились. Идти в таверну, покупать, чего там у них есть и потом топать обратно? Донатить реальными деньгами, покупая монеты и игровые пирожки тоже не буду. Тут это, извини, дело принципа старого геймера. А на болото, извините, я ни ногой, хватило пока. Значит, ходить пока в лес и лупить муравьёв и кроликов, из которых падает только мясо. Но для этого искать своих, и уже в следующий раз пойдём на кроликов компанией. А пока, как ты сказал? Поспать надо, чтобы восстановиться? Кажется, сегодня придётся действительно доковылять в зелёную зону, укладывать персонажа спать, а самому сваливать. Нет, не жалуюсь, классно сыграли, но…

– Но главное – спешка хороша только при ловле блох, – парировал Артём. – Ты же сам сказал, что ещё часа два-три у тебя есть. Будем пользоваться расположением бога игровой удачи. У тебя в команде очень удачно имеется класс Смерд с талантом изобретателя… Который только что добыл один из самых важных для своего класса предметов. Фокус-покус и радуйтесь, что я с вами.

В принципе, дальнейший процесс не особо сильно отличался от того, как всё происходило бы в реальном мире. Принести хвороста и несколько сухих палок, наломать и настрогать стружек

с лучинами для подтопки. Достать артефакт Огниво, который в процессе использования распадался на кремень, трут и огниво, вырубить искры и проворно махать взад и вперёд, раздувая огонёк. Наконец «шалашик» дров со стружками и лучиной запылал. Юля и Вадим как зачарованные поглядывали то на дым, незаметно подымающийся в жаркое небо и сгущающийся в вышине, как белое облако, то на огонь костра, как расплавленное стекло дрожащий в чистом воздухе. То на два палки-рогульки, на которые легла жердина с насаженным куском мяса жабы.

Первый кусок под удивлённые взгляды остальных Артём выкинул. Зато уже на втором система уведомила: «Вы получили новый рецепт шашлык из мяса. Уровень 1 (новичок). Шашлык – это мясо, поджаренное на углях, или нанизанное на вертел и прожаренное на огне. Даже само название происходит от слова «шишлык» – вертеть или жарить на вертеле. Это одно из древнейших блюд, известных человеку ещё с каменного века, и служит для восстановления силы тела. Вы научились готовить простой шашлык, восстановление 50 здоровья и 120 Усталости. Для перехода на уровень 2 используйте 100 очков опыта в применении рецепта или навык кулинар 2 уровня. Текущее количество очков опыта для рецепта шашлык из мяса 1/100», – и радостно выдал:

– Ну-ка признавайтесь, кто из вас в рубашке родился? С первого удачного приготовления – и получить рецепт на шашлык. Всё. Теперь я каждое мясо гарантированно превращаю в шашлык. Пока он совсем немного лечит, но зато восстанавливает по сто двадцать усталости за порцию.

– Юле пока отдай, как самой пострадавшей, – Вадим с чего-то не разделял хорошего настроения. Потом всё же признался: – Не знаю, какое-то смурное чувство, больно уж нам везти стало. Я был уверен, мы уже на этом незапланированном боссе всю свою удачу израсходовали, а тут ещё твой рецепт как раз вовремя.

Артём поставил жариться следующий кусок, готовый отдал Юле и ответил:

– На самом деле везение было – когда ты удачно мясо выбросил. А остальное уже игровая механика. Сам же говорил, что я твоя база знаний по игровой механике? Ну так вот, долго объяснять и поверь на слово, раз у нас глюк с боссом, но при этом формально квест завершился успешно, у игрового механизма забавный баг вылезает. Какое-то время рядом все вероятности, фактически наплевав на реальный процент выпадения, срабатывают чуть ли не по максимуму. Как тебе мясо, кстати? – обратился Артём к девушке, жевавший шашлык.

– Да, как они на вкус, жареные лягушачьи лапки? –

съехидничал повеселевший на глазах Вадим.

– Какая лягушка, натуральный бараний люля-кебаб! – возмутилась Юля. – Шуточки у вас.

Вадим получил свою порцию. Посмотрел на откровенно посмеивающегося Артёма и надкусил и задумчиво согласился:

– Действительно. Баранина. Но мы же сами это мясо из лягушек добывали.

– Потому что это игра. И хотя тут почти идеальная иллюзия, всё равно невозможно повторить вообще весь мир. Так что набор вкусов даже для самой экзотической формы один и тот же. Мясо будет всегда бараниной: она универсальна для всех религий. Бутерброды хоть с копчёным дикобразом для региона Россия будут напоминать варёную колбасу и так далее.

– И тут обман, – изобразила грустный вид Юля.

– Не обман, а игровая условность. Кстати, Юля Васильевна… ну в смысле уважаемая Юля, а каким образом тебя на болото занесло? Да ещё в одиночку. В смысле зачем?

– Как зачем? – возмутилась девушка. – А какой смысл игры на начальном этапе? Набить быстро и побольше юнитов, причём делать это надо там, где конкурентов меньше. Все на луг и в лесок ломанулись, а на болоте никого. Я потому и пошла.

– Одна-то почему? Ты же музыкант, у тебя пока урон пониженный? Или квесты выполнять, или в составе группы идти. Иначе ты же с простой змеёй будешь полчаса возиться.

– Пьфе, вот ещё возиться, – скорчила рожу Юля. – Да мне эта ваша змея на один щелчок. Вот, – она щёлкнула пальцами, и недалеко от костра вмиг на высоту метра поднялись бледные извивающие ростки останавливающей лозы. – У меня ещё ядовитая пыльца есть. Так что, мальчики, завидуйте. Первая убитая змеюка – моя. Я бы и с остальных тоже взяла бонусный трофей, но пока думала, как к жабе подступиться, мне тотем вызова босса локации подвернулся.

И с превосходством посмотрела на ошалелых парней.

– У меня только один вопрос: как? – оторопело спросил Вадим. – Насколько я помню мануал, там даже для Книгочея-мага дают два заклятия, плюс одно можно докупить в премиум аккаунте за живые деньги. Мы с мужиками по мануалу разбирали. В первый час игры получить для Искусника магию и полноценный боевой комплект заклятий? Даже если задонатить на старте бешеные деньги – нереально, это специально так сделано, чтобы деньги не корёжили сильно баланс среди игроков.

Девушка на это ответила со смешком:

– Голова должна быть на плечах, а дальше всё просто. Кроме обычных квестов «принеси – получишь награду, не принесёшь, то

получишь звиздюлей» у всех неписей-владельцев лавок есть и свободные квесты. Они так-то на улучшение показателя отношений рассчитаны – принеси пирожок, похожий на те, что пекла мама, доставь новые сапоги. Но если подойти с умом, то можно совместить натуральный обмен с зарабатыванием опыта Духа. Тут главное цепочку выстроить. Всё как в реальной жизни, хотя и пришлось побегать. Я добыла специи, их у меня выкупил трактирщик за редкий предмет, который я отдала в храм Вербены как подношение за возможность получить непрофильный навык слушать Ветры магии. А на заработанные при обмене как опыт очки Духа я и купила в храме три свитка. Я просто самая первая была. Пока остальные, даже самые задроченные геймеры наслаждались «Китежем» и осваивались, я сразу побежала к трактирщику и дальше.

Артём с Вадимом хохотали до слёз, пока наконец-то Артём не смог из себя выдавить:

– Не могу, ой, не могу. Ты, Юля, ты же ужас любого разработчика игр. Три очка Духа и чего-то там из артефактов за квест от лавочников? Насколько помню, там бонусы должны быть куда скромнее. Но ты ж реально поймала момент, когда ходила по лавкам вообще одна, а отсюда все игровые вероятности, которые так-то делятся по числу игроков, выпали по максимуму целиком тебе.

– Кто первый встал, того и тапки, – фыркнул Вадим. – Понятно, что такая ситуация возможна только в первые полчаса от запуска. Кстати, ты тут для своего блога играешь? Потом будешь делать выпуск на старт игры?

– И да, и нет, – девушка мечтательно улыбнулась. Взяла ветку, поломала её на мелкие части и кинула в костёр, только потом продолжила: – Я же теперь не просто играми занимаюсь, я же теперь блогер-международник. Про «Китеж» не забываю, но так я много чем занимаюсь. На днях из Тегерана вернулась, если мой выпуск про него не видел – посмотри. Так что выпуски про «Китеж» делать ещё буду, конечно, но в основном играю для себя. Кстати, а что ерунда на болотах была? Я когда тотем активировала, и всё это страхолюдство с акулой на цепи появилось, то честное слово, испугалась по-настоящему. И кусаются эти бараны плотоядные очень больно, – девушка машинально потёрла лодыжку.

– Глюк это был, – мрачно сказал Артём и подкинул ещё дров в костёр, надо было закончить готовить мясо, пока есть возможность. – Ты же Котляровского помнишь?

– Да, меня с ним знакомили, – дальше Юля поморщилась. – Гнилой мужик. То есть специалист очень хороший, но натура у

него гнилая, продаст кого угодно, перекупит потом по дешёвке, чтобы снова продать. Ко мне подкатываться пытался, мол, я какой-то блогер, а вот он... Типа не ломайся, а то выкину из проекта, и вся твоя слава лопнет. Пришлось ему напоминать даже, что меня вообще-то приглашал лично Андрей Павлович Кузнецов.

– В общем, во время тестирования нашли баг с проваливанием квестов с высоких Радиантов на начальные при генерации. Ему точно доложили, я сам подписывал в числе остальных докладную. За решение проблемы отвечал именно Котляровский. Но красивые отчёты наверх – наше всё, и похоже, он чего-то принялся химичить, а проблему в итоге запрятал под сукно. Котляровский за это рискует волчьим билетом, но он спит и видит, как занять высокую должность. Он уже пару раз, я точно знаю, кое-кого подставлял, но вылезал сухим из воды. А тут, видимо, он переборол свою трусость и всё-таки рискнул устроить какую-то уже серьёзную махинацию, чтобы свалить Горячева и самому сесть на его место. Других объяснений я не вижу.

– Как всегда и везде, – скривилась Юля.

– Вот потому и нужно свою голову на плечах иметь, – неожиданно сварливо добавил Вадим. – Юля, даже если игра – то надо смотреть, а только потом действовать. Я правильно понял, тебя поймали, когда ты за камушком полезла? А потом из-за него нас ещё и чуть не сожрали. Особенно Артёма. План был, если что, пока он зубы заговаривает, мы тихонько прячемся и ждём, когда таймер квеста закончится.

– И ещё – ты квест даже в нормальном варианте не прошла бы. У тебя боевая магия на растительных монстров не работает. А баранец – это растение. Так бы и сидела минут сорок, глядя на баранца.

– Ну... то есть да, – девушка виновато отвела было взгляд в сторону, но потом уже с напором и твёрдо возразила: – Ну да. Я как этого одноглазого увидела, решила, что тут как и на старте: надо действовать хитростью и решительно, для этого и босс такого странный. Потому и полезла. И вообще, у меня всегда и всё рассчитано. Ну да, виновата, забыла, что у него показатель Ловкости превышает мой Интеллект, из-за этого я его не удержу. Только в этом и была ошибка, а так я всё просчитала. Но в итоге же и мы целы, и камень у нас?

Артём с Вадимом переглянулись: вот уж точно характер – горбатого могила исправит. Потому Артём примиряюще сказал:

– Дай хоть посмотреть, чего там за камень, из-за которого сыр-бор.

Юля достала из котомки-инвентаря алмаз. Система тут же

уведомила: «Камень Синего ветра. Без уровня. Класс – магические артефакты Уникальный предмет».

– Ну что? Стоило оно того?

– Наверное… – растерялся Артём. – Тем более его не может быть тут. Уникальные предметы начинаются от пятнадцатого Радианта. А здесь редкие-то предметы по пальцам пересчитать можно. Нет, тебе точно надо делать красивый стрим, чтобы администрация не рискнула его изъять втихаря, пускай и с извинениями. А так – огласка. И я на память не вспомню, чего он делает, – Артём вздохнул. – Всё равно камушек пока нам бесполезен.

– Почему? – удивился Вадим.

– У него класс «магические предметы», то есть для него нужно уметь пользоваться именно тем цветом Ветра, который заложен внутри. У Юли – нефритовый, она заклинание лозы нам показала. Тут – синий. Это не считая того, что для уникальных магических предметов надо Интеллект от тридцати пяти. Ну или тридцать Интеллекта, чтобы хотя бы использовать его в каком-то оружии.

– Вы нет – а я: «да», – загадочно ухмыльнулась Юля и достала из инвентаря небольшой кулон. – Я первая в игре убила змею. И убила магией. Вот и получила «кулон совместимости». Эта штука позволяет использовать какой-то отдельный аспект магической вещи, которая пока тебе недоступна по уровню. А ещё я получила талант «Слушать другие Ветры эфира». И там как раз синий Ветер! Колдовать не могу, но пользоваться вещами, завязанными на синих – запросто. Вставляю мою прелесть в кулон. Выбираю получить аспект «ускорение прироста маны». И получаю скорость четыреста искр за час. На моём текущем уровне – практически неограниченный запас маны.

– Натуральная Мэри Сью, – расхохотался Вадим. Дальше соизволил пояснить: – Был такой комический персонаж раньше, давно уже. Это обязательно хорошенькая девушка, – он шутливо раскланялся в сторону Юли, – которая просто супер во всём разбирается, одарена уникальными талантами или способностями, без недостатков и такая несокрушимая и непобедимая.

– Я такая, – кокетливо отшутилась Юля, дальше грустно вздохнула: – Всё равно. Это реально чит какой-то получается. Отберут.

– А это – смотря как всё подать, – вскочил на ноги Антон. – Первое – не такой уж это чит получается. Я Вадиму уже говорил, что тут ДнД система. Да, ты можешь плеваться заклинаниями вроде беспрерывно, но у них интервал применения. И глаз у тебя

на затылке нет. Всё равно многие именно групповые квесты ты в одиночку не пройдёшь. Та же стая саблезубых зайцев в одиночку тебя сожрёт и не подавится. Хотя как маг поддержки ты на первом Радианте крута и круче яиц, сваренных вкрутую. А отсюда – второе. Есть идея. Сумасшедшая. Психованая. На лугу есть данж, и я точно знаю, какой там босс. Пока туда точно никто не сунется, ну кроме дураков, которых сожрут сразу. На первом уровне – это нужна группа человек в десять минимум, и то есть шанс, что кто-то там ляжет. А вот мы его сможем пройти. Раз уже начали играть как полные психи. У нас есть Воин уже с нормальной защитой и критическим ударом. Есть Смерд, у которого есть Огниво – я могу сделать факелы, причём они будут именно игровые. Сделаю прямо сейчас, чтобы получить рецепт. Эти факелы можно будет доставать в процессе и пользоваться, а не поджигать ветки от костра. Самое главное – у нас есть Юля. Причём не только со своей бесконечной маной. У квестов, завязанных на вводные по истреблению всяких порождений зла есть особенность: все создания Тьмы, то есть боссы таких вот локаций, обладают навыком подавления воли и затуманивания разума. Но у меня Воля двадцать и навык Выдержка. Я их брал с расчётом, что они пригодятся потом. Ну и как говорил, мне для таланта Изобретатель требовался навык, вроде бы не особо нужный на первом Радианте. По задумке сценаристов, атакует босса команда не меньше чем из восьми или десяти игроков. Тогда затуманивание разума делится на всех и мешает несильно. Вот потом действительно и Воля понадобится, и защита разума, а тут пока можно и количеством взять. Так вот, Юля как музыкант может растягивать устойчивость одного из игроков команды на всех. То есть даже на нас троих морок будет действовать как на команду из десяти человек.

– Ты – псих, – сказал Вадим. – И я придурок, потому что уже согласен. Это же легенда всей игры будет. Пройти самыми первыми в игре данж, и втроём – что считается невозможным. Да любой геймер душу отдаст за шанс остаться легендой нового проекта. Особенно такого, как «Китеж». Юля?

– Я с вами. Такого репортажа у меня не было. И да – стрим и выпуск получится… Это не просто легенда, это же реально мировая слава. Считайте – третий бесстрашный идиот в команде у нас есть.

– Тогда сейчас делаю рецепт на факелы, и идём в гексагон леса, – сказал Артём. – Тамошние зайцы нам уже не опасны, покрошим одну-две стаи для слаживания. Заодно, Юля – сколько у тебя очков развития Тела?

– Пятьсот четыре из тысячи. А Духа – сто пятьдесят четыре из

двух.

– Вот попутно добьём тебе ещё одно-два очка Тела. Силу на одну единицу прокачивать нет смысла, выигрыш небольшой будет, но хотя бы здоровье тебе поднимем на сотню-другую. Да, ещё по дороге в город на минутку загляну. Огниво оставлю в Депозитории. Это такая штука, где вещи игрока хранятся и не пропадают, даже если он умер. Риск, конечно, благородное дело, но Огниво я потерять, если что, не хочу. А дальше идём чистить данж «Забытый храм тёмных богов»!

Глава 11. Первый данж

Если лесные гексагоны и поля переходили друг в друга незаметно, то с границами данжа Забытый храм тёмных богов выглядело совсем иначе. С луга всё выглядело непонятными развалинами на холме. Знойный летний день на лугу, покрытом высокими по пояс травами, душно, парно. Но сделай шаг – и вот уже холодит душу бледный пепельный свет, который с трудом пробивается через скорлупу серых облаков. Лишь изредка, там, где облачный свод треснет – синий просвет. Под ногами мёртвая, сухая земля. Деревья если попадались, то мёртвые, и на их почерневших ветвях висели, качаясь в такт прохладному ветру, лохмы белой паутины, а иногда и целые коконы, полные высохших костей.

Загробный голос раскатисто произнёс:

– Ты вошёл в проклятое место, путник. Здесь царит зло! Беги, пока можешь, ибо если зло, обитающее в Храме, тебя почует, то уже не выпустит из своих когтей.

– Предупреждение и минута выйти обратно тем, кто случайно зашёл в локацию, – пояснил Артём. – Дальше стартует квест, и выйти можно, только его выполнив. То есть уничтожив обитающего в храме босса.

– Кажется, я знаю, каким будет этот новый монстр… – мрачно произнёс Вадим. – И мне это не нравится.

– Вот и не угадал. Там будет муравьиная королева, а всё это – антураж. Вот младших мобов она может делать разных, причём и муравьёв, и паучков. Это есть такое.

Разбитые остатки выложенной каменными плитами дороги привели к массивному зданию храма. Здесь не имелось ни крыльца, ни дверей. Дорога упиралась в проход шириной в пять, а высотой все девять метров, который чернел провалом прямо в идеально гладкой стене высотой этажей в пять, не меньше.

Артём достал из котомки-инвентаря первый факел и активировал его. Яркий свет, больше подходящий не чадящему куску дерева, а фонарю, высветил круг земли вокруг людей, ударил в мрачный проход и…

– Что за чертовщина… – удивилась Юля.

Свет упёрся в темноту, словно она была плотным туманом. Если на улице факел освещал круг метров пять, то вглубь храма едва проникал на пару шагов вперёд. Следом запалил свой факел Вадим.

– Согласно сценарию, этот мрак поселившегося здесь древнего зла обычному свету не по зубам, – произнёс Артём. –

Как я и говорил – тот самый морок. Данж заточен именно под группу. Если морок делится на восемь и больше игроков, то темновато, но более-менее смотреть и видеть цель уже можно.

– А нас всего трое.

– Ничего, у нас есть чем на него ответить. Юля, твой выход.

Юля открыла интерфейс «поддержка членов отряда» и выбрала в списке возможностей Артёма навык Выдержка. Дальше достала флейту и заиграла: «Нам не страшен серый волк, серый волк, серый волк...» С точки зрения игровой механики это «прозрение» оказалось привязано к огню факелов: теперь их свет распространялся, как и положено, поэтому храма мрак внутри отступил. Правда, оба мужчины, опознав мелодию, хохотали поначалу так, что чуть не выронили факелы из рук.

– Дизайн так себе, – фыркнул Вадим, заходя следом за Артёмом.

Пол внутри храма целиком покрывал слой серой пыли, напоминавшей прах. Стены пустые. Ни окон, ни узоров, ничего. Пыль гасила шаги, так что даже три человека разом не сильно нарушили мрачную тишину древних сводов. А ещё пыль лезла в нос, отчего хотелось чихать.

– А мы знаем, куда идти? – поинтересовалась Юля.

– Это не имеет значения, – ответил Артём. – Мы никуда, кроме главного зала не придём, пока живо то, что наводит морок.

На этих словах Юлю передёрнуло. Одновременно со всех сторон раздался лёгкий воздушный шелест. Как будто множество птичьих перьев разом потёрлись о натянутую бумагу. Или скорее, топталось множество лапок насекомых. Девушка обратилась в слух, пытаясь сообразить, откуда точно доносились шорохи. Бесполезно. Отовсюду.

– Как же много времени прошло… – голос раздался тихий и шепчущий. – Я уже не помню, когда последний раз ко мне кто-то приходил. А ваш запах совсем нездешний. Сколько веков прошло в подлунном мире, новые герои? Кто из Чёрных богов занимает сейчас Алый трон? Почему же новый владыка не приходил в свой храм, где ждут мои дети?

Как и любые локации в «Китеже», Забытый храм имел два варианта прохождения. Классический – шли мимо, случайно заглянули, всех порубали, собрали добычу. Квестовый – когда задачу на зачистку ты получал от настоятеля городского храма. По добыче и количеству мобов внутри, разницы не было. Разве что во втором варианте игроки получали дополнительный прирост очков репутации со Светлыми богами и предварительный свиток с историей храма. Сейчас квест ещё не был доступен, но «историю храма» Артём знал, а боссу локации внутри было без

разницы. Зато разговор мог помочь пройти через внешний контур храма без боя – хитрости и обман тоже были заложены в сценарий.

– Чёрные боги уже сюда не вернутся, – несколько шагов вперёд. – Они мертвы и изгнаны до конца времён. Не препятствуй нам, создание тьмы. Дай уничтожить скрытое здесь зло – и мы уйдём.

– Ты предлагаешь пощаду? Мне? – захохотало существо во мраке. – Странные настали времена, если герои Света готовы отпустить своего врага. Жаль, но Владыка Алого трона связался моё сердце с тем, что я охраняю. Чары эти нам уже не разорвать. Поэтому не могу принять твоё милосердие.

Ещё десяток шагов вперёд.

– Жаль, очень жаль, – вздохнул голос из темноты. – Убегать вы не стали.

Шорохи со всех сторон стали громче.

– Закрываем Юлю! – приказал Артём. – Юля – играй.

Девушка заиграла: «Нам не страшен серый волк, серый волк». Артём сначала прыснул от смеха, дальше хотел было ругнуться и попросить выбирать другую мелодию. В этот момент факелы в руках засияли ещё ярче, выхватывая из темноты дополнительно пару десятков метров. Сразу стали видны повсюду сидевшие и лежавшие фигуры иссохших тел, одни просто мумии, другие закутаны в саваны паутины. А ещё стал виден босс локации.

«Матка муравейника

Ловкость – 15.

Сила – 15.

Телосложение – 10.

Интеллект – 10.

Воля – 25.

Харизма – 5.

Призыватель».

Причём не только характеристики впечатляли. Тушка была размером с автобус, высотой метра четыре. Толстое брюшко величиной с нефтеналивную бочку. Каждая конечность длинной метра три и заканчивалась парой крючков. Матка стояла на четырёх лапках, плюс опиралась на брюшко, ещё две лапки были подняты, готовые к ударам. Для своих размеров матка двигалась потрясающе ловко. А ещё мрак клубился около матки муравейника словно туман.

– У неё тело всего десять, откуда жизней пять тысяч? – ругнулся Вадим.

– Это составная тварь, у неё четыре сегмента по тысяче, остальное на лапки и усики. Учти, передняя часть со жвалами не

только бронированная, минус пять Силы к любой нашей атаки, у неё ещё и усиленный укус. А лапы могут навешивать дебаф оглушения. Он по статусу как малое проклятие, Юлина магия должна его снимать.

– Понял. Юля, внутри зала пыльцу не использовать! Тварь шустрая, ты скорее нас облаком зацепишь.

– Принято.

В это время твари надоело ждать, пока люди на неё нападут. Она атаковала сама. Удар матка нанесла двумя свободными лапами. Вадим принял их на щит и рубанул мечом. Артём отбил копьём, но сам кольнуть не успел. В реальности меч лапу если и не перебил бы, то серьёзно надломил. Здесь же чуть уменьшилась общая полоска жизни матки – 4941/5000, зато рядом с лапой появилась отдельная полоска, уже наполовину пустая – 52/110.

– Так её!

За несколько следующих секунд стало ясно, что понятия финтов и всяческих ложных выпадов монстру совсем не чужды, и матка старалась действовать осторожно. Один раз Артёма даже поймали на встречной атаке, ощутимо прилетело жвалами и лапами вскользь. От удара человека шатнуло, хорошо ещё контузия тут была невозможна, зато система тревожно пискнула про 120 разом снесённых жизней и полученный дебафф. Юля аж испуганно вскрикнула и тут же бросила на напарника «Малая регенерация», не только подлечивая, но и снимая оглушение.

Тьма вокруг босса локации стала гуще. Существо хотело скрыть колдовским мраком свои движения, оно раскачивалось из стороны в сторону. В этот момент Вадим оказался рядом с колонной, на которой имелось кольцо для факела – и вставил свой туда. Сбить его матка не могла, элементы храма для неё были неприкосновенны. Тут же Артём сунул уже свой факел в соседний держатель. Появилось небольшое пятно света.

– Юля, сюда!

Темнота, которая сочилась из босса локации, словно избегала светового пятна. Артём запалил новый факел. Матка наносила короткие, быстрые тычки, пытаясь сбить с ног и оглушить. Вадим принял удар на щит, рубанул мечом. Минус 50 хитов у среднего сегмента туловища. Новый удар, в этот раз удалось отбить не очень чисто. Юля опять активировала «Малая регенерация», теперь снимая оглушение уже с Вадима. Артём в это время выхватил из инвентаря факел, активировал. Короткая трель флейты – и факел, уже неподвластный тьме, быстро занял место в ближайшем крепёжном гнезде.

Дальше люди действовали по одной и той же схеме-связке. Вадим прикрывал Артёма и Юлю, они методично расширяли

пятно света. Матка снова и снова вытанцовывала вокруг людей, но получалось всё хуже, без маскирующего мрака движения такой туши были хорошо заметны. Ещё пару раз она зацепила Артёма и Вадима, но «Малая регенерация» мгновенно снимала оглушение и восстанавливала жизни и Усталость.

На самом деле всего двумя бойцами ковырять босса данжа они могли очень долго. Далеко не каждый удар засчитывался, и далеко не всегда он получался с максимальным уроном, как в первую минуту боя. С лапой, когда её чуть не отрубили, матка больше не подставлялась, поэтому удалось снести лишь по полторы сотни хитов жизни с каждого из средних сегментов. И не факт, что в какой-то момент люди не ошибутся: Юля не успеет с лечением и снятием оглушения, дальше серия ударов лапами и жвалами – игрок убит и уходит на перерождение. А оставшийся боец в одиночку босса не удержит. Расчёт Артёма был, что так далеко компьютерный интеллект думать не умеет. Зато у него сработает триггер на то, что игроки неуязвимы, а уровень жизни босса понемногу снижается.

«Вертехард – Критический удар».

Вадим снёс сразу чуть ли не сотню хитов жизни, причём впервые у бронированного лобового сегмента тела, и матка запустила следующий уровень обороны. На секунду замерла. Ударила брюшком о каменные плиты пола, храм аж загудел и затрясся. И тут же со стороны входа раздался стук лапок. Система немедленно сообщила:

«Призыв порождений муравейника. Муравей – 10 штук. Паук – 2 штуки».

– Юля, на тебе вся мелочь! Давай!

Юля сразу же кинула поперёк входа в главный зал «Останавливающую лозу». Сквозь пол мгновенно поднялись тугие извивающиеся белые стебли, они переплетались друг с другом и обвивали атакующих пауков и муравьёв. И тут Юля решила проявить ненужную инициативу. Кинула по младшим монстрам ещё и «Ядовитую пыльцу».

– Еб… твою мать твою, Юля, чего творишь?! Не отвлекайся! – заорал Вадим.

Проход был достаточно узкий, всего два с половиной метра. Поэтому «Останавливающая лоза» даже первого уровня смогла перекрыть целиком, полностью затормозив подкрепление. Два паука и два муравья запутались и перекрыли ход остальным. Но именно потому «Ядовитая пыльца» и накрыла только ближних тварей. Юля тут же принялась считать время, сколько секунд до перезарядки пыльцы – и упустила момент, когда лоза развеется. Три муравья успели проскочить в зал и укусили Вадима в спину.

Матка тут же этим воспользовалась, и пока Юля восстанавливала лозу, успела Вадима оглушить и снести ему пять сотен жизней. Хорошо ещё как Воин он с самого начала имел 20 Телосложения и был вдвое «толще» остальных.

Спас их алгоритм работы босса данжа. Нейросеть оценила, что атака вышла крайне успешной, одному из противников разом снесло четверть жизней – значит, надо вызвать больше пушечного мяса. Каждый призыв – две секунды без атак. Вдобавок, призвав младших монстров, матка муравейника немного замедлялась. Артём как бешеный заработал копьём. Серия беспорядочных ударов. Не рассчитывая нанести урон. Отвлечь на себя…

В углу зала высился постамент, на котором слабо мерцал и переливался искрами огромный, размером с человеческую голову чёрный бриллиант.

«Сердце тьмы. Артефакт. Износ – 10 000».

Просто рубить его было бесполезно, на самом деле он очень быстро заращивал нанесённый урон. На первом Радианте у всех ещё слишком маленькая атака, чтобы перекрыть скорость восстановления Сердца. Но в артефакт была заложена слабость к критическому удару, который при этом не регенерировал. Всё равно на старте игры и на первом Радианте эта способность была крайне редкой. Пользуясь тем, что матка замедлилась и отвлеклась на Артёма, большим прыжком Вадим оказался между боссом и Сердцем тьмы. И как сумасшедший замолотил мечом по артефакту. Матка муравейника взревела и развернулась к Вадиму, защищать квестовый предмет. И сразу же получила от Артёма укол копьём в заднюю часть брюшка, где у муравьёв яйцеклад. Всего 37 из 1000 урона яйцеклада, но это место считалось слабой точкой монстра. Ведь лишившись яйцеклада, тварь не могла бы дольше призывать муравьёв и пауков. Матка заревела, развернулась и кинулась на Артёма, он с трудом ушёл с линии атаки.

«Вертехард – Критический удар. Сердце тьмы получен урон 2500».

И тут же Вадиму пришлось отбегать подальше, так как матка муравейника, наплевав на уколы и опасность потери яйцеклада, кинулась к сердцу. Снова несколько обменов ударами и одновременно призыв младших монстров… Вадим опять оказался рядом с сердцем. В этот раз критический удар прошёл с первой попытки. И снова чуть ли не в прыжке убегать. Снова призыв и снова удар по бриллианту, но теперь впустую: мечника отогнали раньше, чем он смог хоть сколько-то нанести повреждений.

Наконец, с очередного удара система уведомила:

«Вертехард – Критический удар. Сердце тьмы получен урон

2500. Сердце тьмы разрушено».

По бриллианту заветвились ослепительно-белые трещины, и он разлетелся осколками. Храм задрожал. От постамента начало расходиться кольцо яркого белого цвета, запахло ладаном и фимиамом. Вот свет достиг тела босса, Матка муравейника несколько раз дёрнулась, но тьма вокруг неё рассеивалась, и вот уже монстр рухнул на пол в агонии, дрыгая лапками. Дальше свет коснулся толпившихся в коридоре муравьёв и пауков, не начали с лёгким звоном осыпаться на пол золотисто-белым песком, который тут же поднявшийся ветерок развеивал в воздухе.

– Никогда бы не подумала, что люди могут так сражаться… – раздался постепенно затихающий шёпот. – Видимо, и мне наступил черёд спать…

Внутри зала разом посветлело. Факелы уже не требовались, как будто отныне в помещение попадал свет с улицы через какие-то скрытые окошки. Стены теперь были из какого-то серовато-белого камня без рисунков, как и плиты пола, и колонны.

Тут же всем пришло сообщение:

«Победа! Вы уничтожили зло, обитавшее в Храме. Теперь мир стал чище, а люди вздохнут свободнее.

Опыт за уничтожение босса данжа и вызванных монстров распределяется по игрокам в равных долях.

Вертехард. Вы перешагнули 1-ю ступень Духа. Имеющийся опыт автоматически преобразован в очки Духа. Нераспределённых очков Духа – 3. Оставшийся доступный опыт Духа 400/2200. Вы перешагнули 1-ю ступень Тела. Имеющийся опыт автоматически преобразован в очки Тела. Нераспределённых очков Тела – 1. Оставшийся доступный опыт Тела 2830/2200.

Репутация игрока Вертехард со жрецами Светлых богов + 500. Отношение с игроком Вертехард “500/1000” статус равнодушие. Вы только что уничтожили наследие Тёмной магии. Репутация игрока Вертехард со жрецами Тёмных богов -50. Отношение с игроком Вертехард “-50/1000” статус лёгкая неприязнь.

Синеглав. Вы перешагнули 1-ю ступень Духа. Имеющийся опыт автоматически преобразован в очки Духа. Нераспределённых очков Духа – 3. Оставшийся доступный опыт Духа 400/2200. Вы перешагнули 1-ю ступень Тела. Имеющийся опыт автоматически преобразован в очки Тела. Нераспределённых очков Тела – 1. Оставшийся доступный опыт Тела 2610/2200.

Репутация игрока Синеглав со жрецами Светлых богов + 500. Отношение с игроком Синеглав “500/1000” статус равнодушие.

Вы только что уничтожили наследие Тёмной магии. Репутация игрока Синеглав со жрецами Тёмных богов -50. Отношение с игроком Синеглав “-50/1000” статус лёгкая неприязнь.

Юльця. Оставшийся доступный опыт Духа 3800/2200. Вы перешагнули 1-ю ступень Тела. Имеющийся опыт автоматически преобразован в очки Тела. Нераспределённых очков Тела – 2. Оставшийся доступный опыт Тела 1343/2200.

Репутация игрока Юльця со жрецами Светлых богов + 500. Отношение с игроком Юльця “700/1000” статус равнодушие. Отношение богини Вербены “500+700\2200” статус лёгкая заинтересованность. Вы только что уничтожили наследие Тёмной магии. Репутация игрока Юльця со жрецами Тёмных богов -50. Отношение с игроком Юльця “-50/1000” статус лёгкая неприязнь.

– Получилось? – Юля недоверчиво посмотрела на остальных.

– Получилось, чёрт возьми, получилось! – заорал Артём. – Я сам в это наполовину не верил, но получилось. И то, что мы вообще по всем статам уровень проскочим – даже не предполагал. Качать нашего музыканта!

Тут же мужчины схватили девушку и подбросили в воздух.

– Тихо, уроните!

– Ладно, ладно, ставим на место. Ну что, пошли грабить честно завоёванный данж?

Глава 12. Новые правила игры

Храм менялся буквально на глазах, по крайней мере, верхний этаж. Теперь игроков окружало свободное пространство, заполненное светом. На белых стенах проступили растительные орнаменты, выполненные в виде фресок, какие-то пока ещё смутные картины. Колонны тоже менялись, превращаясь в колонны-скульптуры атлетов. Новый вид теперь вместо запустения и тлена подчёркивал восхищение перед жизнью, единение человека и природы. Антон хотел было сразу поискать вход на нижний уровень, где и располагалась сокровищница, но Вадим и Юля потребовали пройтись по ближайшим коридорам и проверить, чего там нападало. На возражение «зачем – внизу добыча богаче ждёт» оба чуть ли не хором возразили: «Как хочешь, а нам пригодится. В трактир сходим». Артём с такой мелочностью был не согласен, тем более придётся тратить минут двадцать, а добыча наверняка окажется не то чтобы велика, но спорить в итоге передумал.

– Всё. А неплохо мы тут муравьёв набили с пауками, если по десятке кило опыта на брата накапало. Вот теперь пошли, – наконец подвёл итог Вадим. – Что нам будет? Кстати, помимо стандартного «денег и какие-то предметы», должен быть приз за первое прохождение. А как же убийство босса? Мы же первого босса в игре завалили – и нам ничего не дали. Или не первого уже?

Артём хохотнул:

– Мелочное жлобство прошло, началась большая жадность? Призраки убитых жаб душить начали с новой силой? Ау, тебе уровень сразу подняли, аж четыре очка развития разом. Причём каждому. Не жмёт?

– Тут должен быть отряд на десять игроков, а в итоге их результат поделили на троих, – сообразила Юля. – Мы – круче, чем варёные яйца вкрутую! Ну что, пошли грабить? Нас ждёт подземный зал и сокровищница!

Оказалось – лестница на этаж ниже появилась в углу в том месте, где раньше стоял постамент с чёрным бриллиантом. Просто кинувшись собирать медяки и осматривать верхние коридоры, не сразу обратили внимания. Тёмный провал в полу скрывал лестницу истёртого почти до дыр мягкого мрамора, чьи ступени были кривы, будто морщины на старческом лбу. И ледяные, не только на ощупь голой рукой, холод проникал и сквозь подошву. Остро дохнуло сыростью, затхлостью с примесью гнили. Там, где падало пятно света от факела, можно было

заметить, что стены сплошь в разбитых витражах и покрыты плесенью. Даже зная, что это лишь антураж, из коридора с лестницей выбрались с невероятным облегчением на душе.

По всем признакам товарищи попали в место обитания «ныне сгинувших» чёрных жрецов храма. Большое помещение, в дальней части которого располагалось нечто наподобие трона. И тоже отныне достаточно светлое, факелы не понадобились. Да и воздух сухой и чистый, особенно свежий на вкус после тухлого коридора. А вдоль стен в качестве антуража огромное количество разных копий, костей и ржавого хлама: видимо, по сценарию останки прежних неудачливых героев. Рядом с троном находилось несколько крупных сундуков, богато украшенных, но внимание привлёк ларец, заметно светившийся густо-синим цветом.

– Ага, – глаза у Вадима загорелись. – Разовый уникальный бонус за первое прохождение данжа. И чего там?

Артём подошёл к трону, аккуратно приподнял крышку ларца – и ахнул. Внутри неярко светились девять флаконов с жидкостью пурпурного цвета.

– Что это? – первой спросила Юля. – Зелье на ману?

– Круче. Это зелье полного восстановления. Полторы тысячи жизни мгновенно плюс четыреста искр маны. Заодно целиком восстанавливает Усталость, снимает вообще любые проклятия и дебаффы, кроме высших. Многовато отвалили за первое прохождение данжа. Удивлён. Хотя, возможно, рекламный ход на первый день.

– Тут девять штук, – высказался Вадим. – То есть мы не ошиблись, и босса должна была рубить команда из девяти игроков? Не меньше?

– Скорее, бонус по времени, – уточнила Юля. – Тут десять ячеек, одна пуста. Мы очень быстро босса завалили. А так чем больше возишься, тем меньше флаконов думаю. Что скажешь, Артём?

– Допускаю оба варианта. Но почти наверняка ты права. Ну что, потрошим дальше?

– Потрошим, лут – это святое, – согласился Вадим.

Из остальных сундуков возле трона они забрали восемь серебряных монет. Причём фантазия дизайнеров не знала границ, они постарались монеты сделать из разных стран. Три с перекрещёнными мечами плюс корона, четыре с клеймом огненного глаза и одна без каких-либо символов. Впрочем, для игры они всё равно были «монета серебряная». И даже потом это будет много, а в первый день сумма вообще фантастическая.

– Похоже, бонус за первое прохождение не только в зельях, – прокомментировал Вадим. – Или я чего-то не понимаю.

– Похоже, но не совсем. Вот, смотрите – монеты по времени завязаны тоже, в сундуке девять монет, – Артём выудил ещё одну. – Но вот эта – медная. И восемь-девять монет серебряных на первом Радианте – это много. Видимо, бонус не только за первое прохождение данжа, но и вообще за самый первый данж на Радианте тоже есть. Но я этим не занимался, потому могу лишь предполагать.

Сразу за троном был проход в небольшую комнатку, освещённую множеством мерцающих кристаллов. Оружейная, где хранилась куча снаряжения. В глаза сразу же бросились серебристая кольчуга, добротная одежда, сапоги и остальное. Напротив вороха вещей находилась стойка с копьями, глефами, гвизармами и прочими древковыми средствами убийства. Под ними лежали разнообразные мечи. Но стоило Вадиму попробовать взять сразу два клинка, то второй как будто прирос к стойке.

– Каждому один комплект, – со смешком прокомментировал Артём. – Скажи спасибо, что нас всего трое. Обрати внимание, можно взять только восемь предметов.

– Если планировалось на группу из восьми человек, – задумалась Юля, – то логично. Каждому по одной штуке. Ну или как у нас, – глаза аж загорелись, – нас мало – каждому по две или три. Вот что значит играть хорошо.

— А жаль, – вздохнул Вадим, я думал сразу и для остальных мужиков прибарахлиться. Взял бы сразу пару рубах или пару кольчуг и надел на себя. Всё равно не паришься и не потеешь.

– Так, мальчики, быстро отвернулись! – скомандовала Юля. – Я буду переодеваться первая.

Мужчины переглянулись, и Вадим со смешком согласился:

– Так и быть. Выбирай себе три предмета.

– Давай четыре, – предложил Артём. – Она у нас самая не бронированная, а без Юли ничего бы не вышло вообще.

Девушка на похвалу смущённо зарделась. И покраснела ещё сильнее, когда Вадим согласился:

– Согласен, заслужила. Первые четыре предмета твои.

– Тогда хоть посоветуйте, чего взять? Глаза разбегаются.

После недолгих обсуждений Юле вручили меч, кольчугу, кожаные штаны и сапоги. Девушка пожалела, что в храме нет зеркала, посмотреть на себя. Осталось поверить на слово мужчинам, что выглядит она теперь очень стильно, настоящая воин. Ну и заодно кольчуга поглощала удары в корпус, а все предметы одежды в сумме давали +5 к Силе при вычислении защиты от вражеских атак для всего тела. Вадим и Артём, подумав, взяли схоже. Такая же, как у Юли, кольчуга – на 800

износа и +5 Силы при расчёте защиты от удара. И меч, который имел коэффициент попадания 0,7 – 0,92, просто великолепные на нынешнем Радианте показатели. Тоже, можно сказать, повезло.

После добычи в тронном зале можно было возвращаться, всё равно ничего более ценного тут быть уже не могло. Но всех охватил азарт, так что недолго посовещавшись, решили всё-таки быстро осмотреть остальной подземный этаж. И собрать чего есть, даже если это будут ломаные гроши и рваные сапоги.

Рядом с арсеналом нашёлся «скрытый» проход из тронной комнаты – нужно было лишь пару раз пнуть по участку, заметно отличавшегося по цвету от остальной стены. Он вывел в большой прямоугольный зал, имевший второй ярус в виде галереи с высокими ажурными решётками-оградой. Раньше сверху сидели лучники, охраняя жрецов внизу. Сейчас выяснилось, что «гибель зла» не затронула мобов на подземном ярусе, но без матки муравейника атака вышла совсем жидкая. Тем более для игроков, которые полностью успели упаковаться в защитное снаряжение. Юля вообще всех удивила. Пока мужчины лениво порубили несколько муравьёв, девушка кинулась по лестнице вверх, размахивая мечом и ловко уклоняясь от плевка паутины. Система только успевала сообщать:

«Паук-подземник убит».

«Паук-подземник убит»...

И судя по тому, что уведомления шли исключительно о пополнении физического опыта и ничего к опыту Духа, магией девушка не пользовалась вообще. Когда мобы-охранники закончились, Юля свесилась через перила галереи вниз, причём улыбка была до ушей и закричала:

– Давай сюда, тут какие-то сундуки стоят. И вообще круто, мечом рубить гораздо интереснее, чем заклинаниями.

Как и ожидалось, большая часть сундуков была игровым антуражем. Но ещё десяток мелких монет они добыли. Куда больше порадовал самый последний сундук, в котором лежали вещи.

Вадим вынул верхний комок и развернул. «Куртка простая замшевая. Износ 200/250». «Пояс заморский расшитый +300 к отношению при переговорах с любым лавочником».

– И куда нам это? – поморщилась Юля. – Куртка замшевая, три пояса, башмаки какие-то? Ерунда сплошная. Разве что продать?

– А я свою долю барахла Вадиму отдам, – предложил Артём. – Нам всё это уже не надо, а у него остальная команда после первого дня всё равно наверняка почти голая со стартовыми вещами, зуб даю. Им пригодится.

– Ну… согласна. Поддерживаю в смысле.

– Спасибо.

Когда они вышли из дверей Храма, двор вокруг был совсем иной, чем раньше. Где-то у границы гексагона лёгкий туман чуть смутил воздух: как бы сражение в Храме длилось всю ночь, и освободив его от зла, герои вышли к утру. Не зря предрассветные сумерки буквально на глазах исчезали от всё более яркого дневного света, заря сыпала бледные розы по голубому небу, и яркие лучи грядущего дня уже позлащали бледный шатёр небесного свода.

– Да-а-а, сценаристы отработали, смотрю на десять, – восхитился Вадим.

Никто спорить с ним не стал, даже не сказал ничего в ответ. Всех буквально заглотило зрелище. Под ногами простирались цветы и травы, блиставшие жемчугом ночной росы. Исчезли паутина и кости, деревья радовали глаз не только зеленью густой листвы, но и большими белыми цветами, из которых вытекал медовый аромат. Вся природа пребывала в благоговейном молчании, которое прерывалось нежным пением птиц.

– И что, так всегда теперь будет? – поинтересовалась Юля.

– Да нет. Как выйдем за границы гексагона храма, квест перезапустится. Кстати, будьте внимательнее, как границу перешагнём. Там наш статус победителей уже не работает. Обидно, покрошить такого монстра, и чтобы на выходе обычный муравей покусал.

– Принято, – хмыкнул Вадим. – Ну что, в зелёную зону и по домам?

– Да, по домам, – вздохнул Артём. – Я планировал подольше сегодня посидеть, но надо вернуться и отправить сообщение про обнаруженный глюк. Причём не отсюда писать в техподдержку, а напрямую. У меня контакты сохранились.

– Слушай, а у Юли камушек точно не заберут? Он же тоже из-за глюка, а нам бы пригодился. Сегодня лихо данж прошли.

– Да ладно, чего там в масштабах игры один артефакт? Тем более если стрим, как мы его добывали и потом использовали, посмотрит сразу куча народу. Просто неприлично отбирать выйдет. Юля, тебе сколько времени понадобится, чтобы хоть чего-то выложить?

– Намёк поняла, – у Юли аж загорелись глаза от предвкушения и восторга. – Я тогда тоже домой. Решила устроить себе небольшой отпуск, но перед этим… Дайте мне хотя бы час быстро сделать трейлер выпуска и выложить. Про камушек я там упомяну, и пару эффектных сцен, как мы с ним в данж ходили – вставлю. А сегодня к вечеру я им такой репортаж сделаю, пусть

лопнут от зависти.

– Ну вот тогда часа через полтора – два я и отправлю сообщение с приложенной записью про баг. После твоего трейлера и пока раскачаются, чего делать… Особенно сейчас, пока из-за старта все сотрудники в мыле и носятся как угорелые. Решать, чего делать с твоим артефактом не раньше чем завтра соберутся, особенно когда я им запись кину. Тут уже трейлер уже просмотров наберёт, и стрим выйдет. Отбирать – только портить себе репутацию.

– Лады и договорились. Кстати, завтра вы как? Я с утра обещала с бабушкой прогуляться, а дальше вернусь. Часиков в три по Москве.

– Не знаю… Есть шанс, что я буду тут, – подтвердил Артём.

Про себя уверенный, что или к этому моменту точно успеет обработать какую-нибудь доверчивую компанию игроков, присоединится к ним и забурится на какой-нибудь жутко дальний гексагон. Мол, извини, знакомые уболтали сходить на дальний квест, но постараюсь скоро быть. Ну или просто выйдет из игры, бросив на почту сообщение: «Прости, в реальности срочные дела». Пару дней таких совпадений – Юле надоест, она обидится, в общем, отстанет.

– А я буду спать, наверное, – тяжко вздохнул Вадим. – Разница по времени, вообще-то. Но если будет возможность – то ненадолго загляну. Может, кто из наших ещё согласиться, – и хитро улыбнулся. – Ты главное стрим красивый сделай. Всегда мечтал быть в телевизоре, а ещё жену легче уговаривать будет.

– Будет тебе на двести процентов, – ухмыльнулась Юля. – Жена сама тебя ещё сюда погонит, обещаю. Э-э-э… А это ещё что за фигня, прошу прощения?

Рассвет внезапно сменился самым натуральным закатом. Небо стало холодное, чернильно-красное. Как зарево пожара облака застыли на небе, поднялся колючий ветер, вокруг побежали лиловые тени. Ответить никто не успел. На мгновение в глазах потемнело, предметы вокруг почернели, точно обуглились до силуэтов. И вот уже Юля, Артём и Вадим стояли недалеко от Людогоста! Причём тут находились не они одни. Равнина между стенами и холмами каким-то образом расширилась, и сейчас, насколько хватало взгляда – превратилась в огромное людское море. Артём подумал, что такое ощущение, будто разом к городу перенеслись вообще все игроки, находившиеся сейчас внутри «Китежа». А над головой красно-багровыми облаками всё так же перекатывалось кроваво-алое небо. Вдобавок закат давал не очень много света – на поле царил полумрак. Ну а то, что такое количество людей, достаточно плотно стоявших, неизбежно

должно сопровождаться ароматами тела, вещей, пота и всего остальное, но сейчас запахов не было вообще, лишь усиливало ощущение нереальности происходящего.

Зато было очень шумно. Все вокруг орали и возмущались:

– Чё за фигня?

– Я жаловаться буду!

– Не, ну я только гадюку рубанул и…

– А прикольно, меня зайцы почти сожрали – и тут херак сюда.

Юля тоже немного справилась с растерянностью и тихонько спросила:

– Артём, тут вроде в этом больше всех понимаешь. Что происходит?

– Не знаю, и мне это не нравится. Чат с администрацией заблокирован. Я сейчас проверил – там отвечает автомат. Если коротко, общий смысл всех фраз: «Подождите немного, мы сейчас всё решим». И аварийный выход не работает, я проверил. Сейчас попробую запустить стандартное завершение игрового сеанса. Если получится – бегом дисконект, а разбираться пото...

Остаток фразы заглушил звонкий набат, причём колокол звучал словно отовсюду, даже из-под земли. Как и громовой голос:

– Прошу прощения за небольшую задержку. Но пришлось немного подождать отставших зрителей. Ведь не стоит потом им повторять отдельно? Но раз все собрались, так слушайте же голос нового мира!

В небе над полем и людьми появилась фигура говорившего. Несмотря на то что он висел в воздухе на высоте чуть ли не полусотни метров, видно его было с любой точки. Причём настолько чётко – будто рукой подать. И выглядело всё, будто он всё-таки не висел, а именно стоял на куске прозрачного затвердевшего воздуха. Уже пожилой японец. И хотя одет как самурай эпохи сёгуната Токугава, в кимоно, деревянные сандалии и два меча за поясом, а волосы собраны в характерную причёску-пучок – веяло от него чем-то неуловимо профессорским. Университетский червь, искренне далёкий от всякого стреляюще-колющего, с момента получения диплома и до самой пенсии просидевший за преподавательской кафедрой, вбивая в голову нерадивым студентам какую-нибудь историю философии или склонения латинского языка.

Именно так Юля и решила. С удивлением вытаращившись на Артёма, которой увидев «профессора», стал бледный как мел, и его начала колотить самая натуральная дрожь:

– Не может быть, не может быть, – еле слышно перебирая губами, Артём твердил как заведённый: – Ты же сдох, я же точно

знаю – ты же три года как точно сдох, сволочь. Что ты тут делаешь? И не говори мне, что это твой аватар кто-то взял, я же тебя узнал. Ты же мёртв, сука, я же своими глазами видел, как ты сдох.

Юля открыла было рот спросить, и тут же закрыла. С такой злобой и ненавистью Артём смотрел на фигуру в небе. От этого взгляда девушка невольно шагнула в сторону и спряталась за Вадимом, только после этого сообразила, чего сделала.

– Здравствуйте, уважаемые игроки. Друзья мои. Или, лучше сказать – товарищи! Товарищи по чуду: ведь через вас мы сотворим чудо, которое с сегодняшнего дня начинает своё рождение. «Китеж» не просто так стал первой в истории полноценной виртуальной реальностью. Впервые человек сравнился с Творцом, создав полноценный живой мир, причём свободный от многих условностей и цепей материального. Но без некоторых элементов этот мир останется игрой. Так добавим же миру страсти, надежды, страхи и пороки мира материального. Добро пожаловать в самое захватывающее приключение вашей жизни! Сделаем этот мир настоящим!

– Яйца бы тебе и ещё кое-что оборвать. Вот это и было бы лучшим приключением, – негромко сказал Артём. – Ты же всё рассчитал, мудила. Ещё тогда, да? Ты же с самого начала именно это и планировал, да, Идзуми?

Явно чуть успокоился и пытался взять себя в руки. Опять же негромко, так что услышали лишь Юля и Вадим. Но пускай Юлю дико мучило любопытство, спрашивать или хотя бы встать так, чтобы Вадим не загораживал её от Артёма, она пока так и не рискнула.

– Итак, поздравляю вас, первые настоящие жители цифрового мира. Настоящие, потому что выйти отсюда просто так вы пока не сможете. Сразу предупреждаю, любая попытка внешнего принудительного отключения для вас станет смертельной. Я позаботился и об этом и продемонстрировал в мире реальном, что это не пустая угроза. Но я не зверь и не злодей, поэтому запирать вас навсегда в мире «Китежа» было бы слишком жестоко. Любой, кто сможет войти в Храм Абсолюта на девяносто девятом Радианте – отдаст приказ на отключение. Ну если захочет, конечно. А до этого – живите.

Толпа заревела и заорала все разом, так что с минуту вокруг царил невообразимый гвалт, крики сливались в неразличимое месиво, так их было много. Висевший в небе самурай выждал, потом махнул рукой – и крики смолкли. Хотя люди и пытались орать.

– Подождите, у вас ещё будет время. Итак, как я уже говорил,

я не садист и не маньяк. Поэтому зелёная зона вокруг городов и деревень сохраняется. В ней нельзя никого убить и умереть. Но будет доработка: отныне в зелёной зоне можно получать ущерб до жёлтого уровня, это двадцать пять процентов показателя жизни. Кроме того, отныне на жёлтом и красном уровне здоровья не будет снижения чувствительности. Как в реальном мире вы будете всё чувствовать до самого конца. Да-да, отныне, как и в реальности, бесконечных возрождений не будет. Смерть здесь станет вашей окончательной смертью в обоих мирах: материальном и цифровом. Я позаботился насчёт этого. Но зато всё то, чего вы добыли на данный момент и даже характеристики уже останутся при вас.

«Спасибо, добрый. Одарил, называется. Сама щедрость», – Юле хотелось ругаться в голос, но способность говорить пока ни к кому не вернулась. Так что оставалось чехвостить мысленно и пытаться понять, чем им всё это реально грозит.

– И последнее. Я понимаю, что на вас всех стандартной стартовой локации – мало. Так что отныне размер зелёной зоны Людогоста будет три километра вокруг стен. А сам город станет побольше.

Театральный взмах рукой: город увеличился в размерах. Вокруг прежних стен возникло второе кольцо укреплений, а между ними располагались городские дома и лавки. Люди же вместо поля теперь оказались рассеяны по улицам города, отчего стало ещё теснее.

– Да, чуть не забыл. Ещё одно отличие реального мира от игры: все имеют своё настоящее лицо. Так пусть также станет и тут. А ещё, как и в материальном мире, отныне хоть раз в день каждому что-то придётся есть. Иначе даже в городе будут уменьшаться показатели жизни, усталости и замедлится восстановление. Прощайте. Долгой вам и счастливой жизни!

Самурай пропал. Вечер и полумрак сменились вернувшейся прозрачной синевой яркого летнего дня. И одновременно придуманные аватары сменились реальным обликом! Юля это поняла, потому что она и Артём остались практически прежними – девушка сама не поняла, с чего этому обрадовалась. А вот Вадим стал совсем иным. Да, похож на себя прежнего двадцатипятилетнего, но именно что другой. Чуть грузноватый и уже наполовину седой мужик, который ходит в спортзал, следит за фигурой, но возраст уже понемногу начинает отвоёвывать своё. Те же морщины, избороздившие лоб. В остальном же вокруг начался натуральный бедлам. Например, когда здоровенный мускулистый красавец внезапно стал прыщавым худосочным пареньком лет пятнадцати, а стройная шестнадцатилетняя

девушка рядом – бодипозитивной тёткой за сорок. И орать все начали разом так…

Артём неожиданно для остальных выдал многоэтажную матерную фразу, поминая какого-то Идзуми Сакамото. Юля сначала ахнула: ну точно, как она могла не узнать этого человека в небе? Это же тот самый великийИдзуми Сакамото, создатель теоретических принципов того самого интерфейса, благодаря которому и стал возможен «Китеж». Хотя он вроде бы умер и давно… Впрочем, если в небе был действительно именно он, то все в мире ошибались. Дальше до Юли дошёл смысл остальной фразы и она смутилась, не зная – то ли восхититься талантами Артёма так виртуозно поминать по родственникам и пристрастиям, то ли дать пощёчину за неприличные слова. Вадим тоже посмотрел неодобрительно:

– Артём, я понимаю твоё состояние, но, во-первых, возьми себя в руки, а во-вторых, при девушках вот так не…

И поперхнулся, настолько холодным и острым взглядом Артём на него посмотрел.

– Вы всё услышали и поняли?

– Тебя сложно было не понять, – гневно возмутилась Юля.

– Каждое слово? В том числе и то, что насчёт «поняли» я сказал на японском? А ты, Юля, японского точно не знаешь. Ты ещё на тестах говорила. Ну вот можете считать это последней проверкой сказанного оттуда, – он показал пальцем наверх. – Фильтры и блокировки отключены, но встроенный переводчик работает. Советую отнестись к ситуации предельно серьёзно и поверить на слово. Каждому его слову. Начиная с того, что мы застряли.

– Ты его знаешь? – уточнил Вадим.

– Да его все знают… Знали, – торопливо вставила Юля. – Это же один из создателей «Китежа».

– К моему сожалению – да, мы были знакомы. И я его знал достаточно хорошо, чтобы сейчас утверждать – это не кто-то нацепил его аватар, а и в самом деле толкал речь Идзуми Сакамото. Мимика, некоторые жесты и интонации, ещё кое-что – всё разом не подделать. «Зеркало миров», вот что вокруг творится. Всё пока идёт именно в границах идей этой книжки.

– Фэнтези? – растерялась Юля. – Ну это вроде фэнтези же такое, про эльфа. Книжка, по ней ещё фильм недавно вышел. При чём тут эльфы?

– Лучше б это была книжка про эльфов. А так это своеобразная библия секты Progressivorum. Это фанатики технического развития любой ценой. Не сейчас. Я читал эту книгу, но сейчас в подробностях объяснять их сценарий нет

времени. Просто поверьте мне на слово. Мы тут будем сидеть, пока нас или снаружи не вытащат – а это явно не скоро, если сам Идзуми руку приложил. Ну или пока интерфейсы не отвалятся сами, но я бы на это не рассчитывал. Мы в них год проваляемся – и не сдохнем.

– Так уж и год… ты откуда знаешь, – не поверила Юля…

Точнее сделала вид, что не верит, так как внутри с чего-то расплескался холод: Артём, похоже, понимает, про что говорит.

– Знаю. Всё потом. Сейчас надо валить, побыстрее и подальше. Юля ещё не сообразила, но тебе-то, Вадим, объяснять не надо?

– Куда и как предлагаешь?

– Как уходить? – возмутилась Юля. – Вы о чём?

– А о том, что сейчас тут филиал ада будет. Свалка, и сколько народу решит – правил больше нет, делай чего хочешь? Убивать в городе нельзя? Зато пытать и насиловать сколько угодно. А потом, когда поймут – это всерьёз – ломанутся по окрестностям за мобами. Делить гексагоны, следить друг за другом, отбирать добычу. Поэтому пока все в шоке, надо валить, и чтобы никто не увидел куда. В базовые принципы «Китежа» Сакамото влезть не мог, это обрушило бы код. Значит, при генерации схема Радианта сохранялась. В сторону болота и дальше – будет хутор. Для игроков, которые далеко от города зашли. И там небольшая зелёная зона. В ней можно спать, там есть доступ к игровому рынку. Но надо поторопиться. Тут не только день, через какое-то время наступает ночь, хотя и недолгая. Условный игровой день старта проекта начинался примерно с полудня, потому до заката осталось мало времени. Ночью мы не пройдём. А утром будет поздно, проследят и догонят.

– Тут мои друзья. Я мужиков не брошу.

– Сколько их? И где?

– Пятеро. Где-то в городе, наверное.

– Извини, не вариант. Много, мы не поместимся на хуторе. И время. Пока ищем – стемнеет.

– Я мужиков не брошу.

– Ты трус! – неожиданно воскликнула Юля. – Ты ведь играл в бета-тестах. И ты знаешь больше. И про «Китеж», и про то, что тут случилось. Если говоришь – это всё по-настоящему, ты можешь помочь людям. А вместо этого сбегаешь.

– Я уже один раз расплатился собственной шкурой за общественный долг и пользу. Дальше имею право думать лично о себе и о своих шкурных интересах. Вадим, по-хорошему и без обид?

– Без обид. Я понимаю.

– Тогда держи, – Артём выгреб из инвентория все деньги, которые у него были – включая долю серебряных монет из данжа, рецепты на шашлык и факелы. Подумал и добавил одно зелье полного восстановления. Отдал Вадиму вместе с копьём. – Вам это понадобится больше, чем мне. И ещё предупреждение: спать обязательно. Это только кажется, что тут усталость не накапливается. Раз в игровые сутки-двое хотя бы часа на два-три минимум. Иначе начнутся галлюцинации от перегрузки нервной системы. До встречи, надеюсь.

– Спасибо. Тоже надеюсь – до встречи.

Артём повернулся спиной, не обращая внимания на взгляд Юли, которым она чуть не прожгла его насквозь. И скрылся в толпе.

– Сволочь. А мы его хорошим человеком считали.

– Он тебе понравился, – с чего-то грустно улыбнулся Вадим.

– И ни капли!

– Зря ты. На самом деле, он поступил максимально честно и порядочно. Артём – человек намного лучше, чем я про него предполагал. И это даже хорошо, что не пришлось искать повод нам сейчас расстаться. Сам ушёл.

– В смысле? – Юля растерялась, так как окончательно перестала хоть чего-то понимать.

Вадим хвалит Артёма за подлость и трусость?

– В прямом. Потому что он прав насчёт того, чего вокруг будет твориться. И в этой ситуации хочу, чтобы рядом были только те люди, которых я понимаю и в которых уверен на все сто. Вроде тебя. А вот этот Артём – мутный тип и очень тёмная лошадка. Я с интересом продолжу, скажем так – сотрудничество. Но не сейчас. И не спорь, я тебе потом всё объясню, почему я так думаю. А пока идём искать остальных из моей компании. И ещё. Если хочешь жить – держись строго за мной и не отставай ни на шаг. Это не шутка. Потеряешься – я могу тебя не найти потом, и это плохо для тебя кончится. Особенно сейчас, когда тебя узнать можно очень легко.

Часть IV. Каждый сам за себя. Глава 13. Тайм-менеджмент Апокаляпсуса

На улицах города царил полный хаос. Вадим явно кинул имевшееся у него очко Тела в телосложение, добавив себе веса. Складывая с навыками Атлетика и Ближний бой и тем, что не стеснялся работать кулаками, а кольчуга защищала от ответных тычков, Вадим шёл через толпу как ледокол, раздвигающий льдины. Юля старалась держаться и не отставать, но попутно успевала, как профессиональный блогер, крутить головой по сторонам, фиксируя и вычленяя окружающие события.

Город вроде бы не изменился. По крайней мере, второе кольцо новых стен – из тех же деревянных срубов, дома и лавки всё те же сложенные из необхватных брёвен избы, крытые соломой и деревянной черепицей. С крыши на крышу перелетал игровой антураж в виде голубей и воробьёв. Ни одного непися из местных жителей на улицах. Ни одного стражника на воротах. Только игроки. Местами уже кипели потасовки. Но больше пока было скандалов, когда игровая аватарка оказалась слишком уж сильно далека от реального облика, а некоторые уже поверили. Особенно неприятно было смотреть на детей, которых оказалось слишком много. Навскидку Юля оценила, что младше шестнадцати тут чуть ли не десятая часть от игроков. И почти все они какие-то растерянные. Тут же постаралась загнать жалость поглубже. Потом. Сейчас держаться за Вадимом, он явно не просто так идёт и знает, чего делать.

Сколько они блуждали вот так, Юля не поняла. Но кажется, не слишком долго, так как Вадим в итоге кого-то заметил и тараном пошёл в нужную сторону. Группа из пяти мужчин от тридцати лет до пятидесяти навскидку, стояла на перекрёстке кучкой. Причём, видимо уже объяснили, что они вместе и их не трогать, так как, несмотря на толпу, вокруг был пятачок свободного пространства. Из всех Юля смогла сообразить насчёт одного – примерно ровесник Вадима, и что он играет за Книгочея-мага.

– Вадим? Привет.

– Ты куда пропал?

– Думали – свалил, но не предупредил, уведомлений же не было.

– Ты не в курсе, чего творится? Я пробовал выход, не работает.

– О, а кто это с тобой?

Вадим сначала подошёл, потом чуть подтолкнул Юлю вперёд ближе к стене дома так, чтобы он и его друзья прикрыли девушку от остальной толпы, и негромко сказал:

– Знакомьтесь, это Юля Ракита. Та самая. Извините, застрял, так как она предложила мне поучаствовать в её стриме на старт «Китежа». Сами понимаете. Я потом бы всё рассказал.

– Очень приятно, будем знакомы, – Юля первой по очереди пожала остальным руку.

Про себя же ругнулась, что её-то можно было бы поставить в известность насчёт версии заранее. Пусть даже напарник сейчас прав. Авторитет лидера должен остаться непререкаем, иначе в окружающем хаосе им конец. Уважительная причина: не увлёкся и забыл про остальных, а сохранял приват до момента выхода видеозаписи у очень известного блогера.

– В общем, так, мужики. Всё, чего говорил этот самурайский чудик в небе – правда. С нами был ещё один человек, по дороге сюда отстал. Он этого пророка недоделанного, оказывается, знал лично. Он подтвердил, что нам действительно могут устроить и сбой с выходом, и проблемы со здоровьем. Причём этот чудик не один, это какая-то секта. Так что возможность с диверсией у них есть, и на какое-то время мы тут реально застряли. Да-да, радуйся, Дима. Всё как в книжках, которые ты любишь.

– Всю жизнь мечтал, – буркнул мужик в хитоне мага.

– А вы, смотрю, хорошо поиграли, – вклинился другой. – Шмот у вас уже топовый. Поделишься как?

– И не только расскажу, но потом. А пока первое. Димка, бери меч мой базовый. Лучше, чем голыми руками в городе. Валентин, тебе копьё. Юлю в центр и защищать, она маг, причём с лечением, которое работает и в городе. Нам сейчас это самое нужное.

– Думаешь, будет замес? – поинтересовался маг, подвешивая меч на пояс. – И копьё лучше тоже я возьму. Если я тебя правильно понял.

– Обязательно будет. Как очухаются и поверят, что всерьёз, а Сетевой кодекс, как и Уголовный – типа больше не работает. Идём строем, я как танк-щитоносец первым. Крутим головой по сторонам, ищем знакомых. Юля, ты должна знать многих из гейм-сообщества. И тебя знают.

– Я их по Сети знаю. Живьём и как они в реале выглядят – хорошо, если несколько человек из Москвы видела.

– Кстати, Вадим, я тут пару человек из «Эльфийских паладинов» видел. Они точно в «Китеж» всей гильдией припёрлись. Я с Майклом и Германом как раз за два дня до старта по мылу переписывался на эту тему. Что неплохо с ними встретиться как раньше.

– Отлично, Дима. Юля, не расстраивайся. Ты нам понадобишься позже, убеждать. Все поняли? Крутим головой. Если кого из знакомых с крупных гильдий увидите – ломимся к ним. Нам нужно собрать как можно больше людей.

Маг поморщился и буркнул:

– Вспоминаем юность и бугурты на фестивалях? Всю жизнь мечтал.

Но строй выстроили профессионально. Вадим перекинул щит со спины на руку и теперь буквально таранил толпу перед собой, опираясь спиной при необходимости на двух товарищей сзади. А Дима – не известно, какой из него маг, копьём тех, кто не успевал отойти или пытался встать на пути, лупил не хуже полицейской дубины. Если раньше в одиночку Вадим напоминал маленький прибрежный ледокольчик, то сейчас они двигались как атомный супертяжёлый ледокольный сухогруз по Северному морскому пути. И оставалось лишь восхищаться, насколько без возражений эти люди готовы идти за своим лидером. Пару раз какие-то скандалисты пытались то ли протестовать – им ногу отдавили, то ли пробовали мешать и нарывались на драку. Разводить вежливость новые спутники Юли не собирались. Удар тупым концом копья в солнечное сплетение или рукоятью меча в зубы, а дальше несколько скоординированных пинков ногами – и помеха с воплем и бранью отползает в сторону.

Наконец, один из мужиков махнул рукой, указывая направление:

– Туда! Я там Канта увидел. Он как раз недавно хвалился, что в состав командования гильдии «Эльфов» вошёл.

– Отлично. Туда.

Кантом оказался сутулый и худой мужик лет тридцати пяти, по виду натуральный задрот-геймер. Заметив Вадима и остальных, радостно принялся протискиваться навстречу.

– Здарова. И вы здесь? Слухай, ты в курсе, чё за херня творится? И техподдержка вообще отрубилась, даже бот в чате не отвечает.

– Привет. Знаю. Про чат и техподдержку забудь. Главное – сколько вас тут?

– Ну… Я чёт тебя не догоняю пока. Но у меня в чате сейчас если вообще знакомых, то почти три сотни активно. Наших Гильдейских их них восемьдесят два.

– Отлично. А теперь слушай, потому что ситуация у нас – тот самый полярный песец.

Дальше Юле оставалось мысленно подобрать упавшую челюсть. Она в играх была не новичок и знала, что в руководство того или иного крупного гейм-сообщества случайные люди не

попадают. Внешность внешностью, но лидерскими навыками человек обязан обладать. Однако живьём такое наблюдать было удивительно. Кант выслушал рассказ Вадима по ситуации. Неожиданно попросил подтвердить Юлю – девушка только сейчас начала осознавать, какой, оказывается, весомой репутацией обладает среди геймеров. Не просто известность и умение красивый стрим запилить и через рекламу раскрутить, а именно что уважение и доверие к её словам. Дальше задрот-ботаник пропал. Внешне всё тот же сетевой социопат, который даже продукты готов заказывать через доставку, лишь бы из дома не выходить. Но вот ощущение теперь – генерал перед боем, готов вести войска в атаку.

– Так, понятно. Я наших с Гильдии оповестил. Вам, Юлия Васильевна, тоже спасибо. Я Вадима давно знаю, лет десять уже, мне его слов достаточно. Но остальных именно ваши слова убедили. На связи кроме нас ещё «Хрустальный лотос» и штуки три гильдий поменьше.

– Сколько нас бойцов сейчас?

Кант ненадолго замер, уйдя в переписку.

– Нормально. Две с половиной сотни надёжных уже набираем. Давай, командуй. Я правильно понял, у тебя план есть?

– Сейчас. Подставлю число бойцов… Лови. Вот примерная схема участков, насколько я понял новый план города. Единичка – то, чего надо взять в первую очередь. Потом Внутренний город. А как подтянется больше народу – делим город на квадраты, раскидываем патрули и зачищаем Внешний город. Надо удержать порядок, иначе начнётся замес все против всех. Любых, кто начнёт бузить, устраивать драки или насильничать – крутим и стаскиваем пока в одно место, потом разберёмся.

– Принято. Все с тобой согласны. От всех Гильдий, кто с нами, пришло подтверждение. Всё, схема разошлась. Начали. Я вас в общий чат добавил. А я давай с тобой останусь, – Кант ухмыльнулся. – Потом хвалиться буду, что был за компанию с самой Юлией Ракитой.

Первые минут сорок прошли неожиданно скучно. То есть для Юли скучно, а вот для остальных… Вадим и Кант «для солидности и репутации» – похоже, планы у Вадима были чуть шире сегодняшнего вечера – добавили девушку в командный чат.

«Центр города взят».

«Замес у северных ворот, нубы барагозят. Надо подкрепление».

«Панда добавилась в чат».

«Панда, бери своих и давай на север».

«Бунт подавлен».

«Старый город под контролем».

«Хикари добавилась в чат».

«Это Хикари. Мы у Восточных ворот Внешнего города. Тут пошли грабежи и драки. Ворота мы перекрыли, заперли в городе. Но пока идёт замес. Ворота удержим, но встречные патрули выслать пока не можем».

Профессиональные геймеры всего мира хоть немного, но знают друг друга. Вокруг изначального ядра помаленьку собралось чуть ли не два десятка игровых Гильдий из разных стран, а также какое-то количество просто игровых команд. Это позволило не только собрать более шести сотен бойцов, причём готовыми отрядами и командами по пять – десять человек, и раскидать патрули. Общим решением из тех групп, где в отрядах нашлись бывшие или действующие полицейские, сформировали с десяток команд быстрого реагирования. Особо рьяных бузотёров или при попытках изнасилования сначала укладывали мордой в мостовую патрули, а дальше команда реагирования волокла в срочно организованную временную тюрьму.

Но всё это было где-то там, кажется – далеко. Та сторона Внешнего города, где была Юля, оказалась под контролем практически сразу. Так что пока в остальном городе шли бои, их отряд неторопливо вышагивал по своему сектору патрулирования. Несколько раз им приходилось гасить скандалы, грозившие перерасти в мордобой. Попалась и одна попытка грабежа: четверо игроков пытались раздеть какого-то парня, успевшего выбить себе неплохую куртку и сапоги. На грозный окрик: «Стоять! Полиция!» – поначалу, было дёрнулись. Дальше главарь гопников осклабился, увидев, что это вроде другие такие же игроки.

– Шёл бы ты отсюда, дядя… ар-гх-а-а-а…

Маг Дима ещё раз показал, насколько хорошо владеет копьём. Тем более в игре можно было не опасаться нанести смертельное увечье, так что мужик не сдерживался. Ткнул тупым концом в живот, дальше с силой нанёс удар под колени и в руку. Когда грабитель упал, остальные слаженно начали пинать его сапогами, пока показатель жизни не упал до половины. Дальше Вадим остановил экзекуцию и равнодушно пояснил:

– В качестве первого предупреждения. Вторая попытка грабежа – отпинаем всех до красного. Третья – навсегда выкинем за пределы зелёной зоны.

– Вы кто такие?

– Городская стража. Сами усвоили, остальным донесли. Бардака не будет. Совет игровых Гильдий берёт на себя управление городом и соблюдение законов.

Незадачливые грабители спорить не рискнули, тем более это было на границе сектора ответственности, а с другого конца улицы, чеканя шаг, шёл ещё один отряд. Даже слепому понятно, что это не частная инициатива и не выдумка, а город и в самом деле патрулируется. Подхватив стонавшего неудачливого приятеля, остальные поспешили сбежать. Патруль же, не слушая благодарности спасённой жертвы, двинулся дальше.

Когда они чуть отошли, Юля рискнула поинтересоваться у Вадима:

– А что за Совет? Удачно выдумал? Или?

Ответил Кант:

– Или. Вадим – голова, жаль в своё время к нам в гильдию одним из мастеров не пошёл. Хотя мы звали. Сейчас закончим с наведением порядка, создадим чат для обсуждения и утряски завтрашней встречи. Раз всё это надолго, на несколько недель как минимум – нужен хоть какой-то порядок. Иначе мы быстро друг другу глотки перегрызём. Утром соберёмся и будем решать, как жить дальше.

Юля подняла голову наверх. Артём – на воспоминании об этом трусе Юля невольно стиснула зубы – не соврал. Здесь и в самом деле случалась ночь, и наступит она уже скоро. Что забавно: солнца тут не имелось, но вечерняя заря уже воссияла на кротком голубом небе. Румяные лучи обливали крепкие зубцы стен и башен града, цветные кровли теремов. Игривый ветерок, резвясь, колебал листья высоких деревьев, которое то тут, то там высились на улицах как часть городского антуража. Благодать…

– Я даже удивлена, – обратилась девушка к Вадиму. – Как неожиданно легко получилось. Вы тут мне таких страхов нарассказывали. А тут тишь да гладь. И патрули организовали сразу же, и договорились почти уже, и порядок на улицах. Не апокалипсис, а какой-то апокаляпсус…

Вечернюю тишину внезапно разорвал чей-то истошный захлебнувшийся крик.

– Накаркала. За мной! – крикнул Вадим.

Место, откуда донёсся крик, Вадим определил сразу, но бежать пришлось минут десять. Подвела планировка улицы: с их стороны был глухой забор. Нужно было добраться до перекрёстка, выйти на соседнюю улицу, вернуться, а потом ещё сколько-то пробираться узеньким извилистым проулочком между глухими стенами домов. Наверное, поэтому жертву и затащили именно сюда. Преступник тоже не сообразил, что если со стороны входа ничего не видно и не слышно, то с обратной стороны забор отделяет проулок от большой улицы. А может, решил, что, даже если услышат – кружить и искать место никто не станет.

Когда патруль добежал, в конце проулка обнаружилась черноволосая смуглая девчонка-Искусник лет пятнадцати, на которую навалился и душил мужик-Воин. Систему характеристик Сакамото смог поломать только частично, но сегодняшней жертве хватило. Поменялся не только внешний вид аватара в соответствии с возрастом. Откатился и игровой возраст: те, у кого было младше шестнадцати, получили параметры игрового уровня и возможностей «двенадцать», кто младше двадцати – «шестнадцать». В итоге неважно кем девчонка начинала, по сравнению с душившим её мужиком условная «масса игрового тела» была сейчас раза в полтора меньше. И сбросить убийцу она не могла.

Жертва хрипела, уже не могла кричать от боли – но была жива, полоска жизни лишь подбиралась к жёлтому. И к счастью, в «Китеже» ущерб здоровью насчитывался иначе, чем в реальном мире – иначе убийца давно бы переломал гортань, так сильно и сладостно он сжимал пальцы на горле. Увидев новые действующие лица, мужик не стал оправдываться или геройски лезть в драку. Забор высокий, не перепрыгнуть? Никто не ждал, насколько лихо убийца с разбега ухватиться за какой-то выступ из стены на высоте метров двух и перескочит через ближайших противников. Дальше оттолкнув стоявшего на дороге бойца, выскользнул в проулок и задал стрекача… недалеко. Заклятие «Лозы» оказалось быстрее, как раз для этого Юля и держала его наготове. После чего сразу же наложила на жертву «Лечение». Пусть это не восстановило всё здоровье сразу, но, по крайней мере, сняло дебафф, связанный с удушением, и все болевые ощущения. Девчонка вскочила, секунду или две моргала, не в состоянии поверить, что жива и ничего не болит. Дальше уткнулась в грудь Юле, как к единственной в группе девушке и заревела в голос:

– Он меня… Он сначала…

– Да поняли мы. Сволочь, – ругнулся Кант. – Сначала захотел поразвлечься, а когда понял, что ограничения по-прежнему работают, и система ему не даст перед несовершеннолетним штаны снять – иначе решил развлечься.

– Что с ним делать? – поинтересовался один из мужиков.

Больше не для себя, а для жертвы, которая перестала плакать и смотрела испуганно, но одновременно с вопросом.

– Сейчас вызовем мобильную группу. Для таких паскуд уже оборудовали пару камер. Пока туда, а завтра с утра будем решать, чего с ними делать.

– Вот и хорошо. Как тебя зовут, девочка?

– А… Амина.

– Всё, успокойся, всё в порядке. Ты под защитой. Пока походишь с нами, – Юля посмотрела на остальных. Догадались они и не будут ли возражать?

Но все кто возгласами, кто пальцем вверх – согласились. Девушке нужно отойти от шока и сразу же переломить страх. А для этого сразу после нападения ощутить, что она под защитой. Психиатров и специалистов по реабилитации тут нет, а предоставленная сама себе жертва сейчас может и внешне отойдёт, зато потом свалится в психоз.

Шестеро бойцов мобильной группы, во главе с полненьким жизнерадостным иранцем, который представился как Рошан, ждали на улице у самого начала проулка. Приняв связанного пленника, Рошан жизнерадостно прокомментировал:

– Десятого только с вашего конца Внешнего города уже волочём. Кучно пошла мразь. Очухались от первого шока.

И тут Амина неожиданно громко сказала:

– Вы слышали?

– Что?

– Что этот сказал? Он себе тихонько так сказал только что, что сдурил, надо было с остальными идти. Я за ним следила, вот и услышала.

– Та-а-ак, – улыбка на круглом добродушном лице Рошана буквально мёдом налилась, зато глаза стали очень холодными. – И кто у нас куда пошёл?

– Я ничего не говорил. Никто никуда не пошёл…

– Дурак, – равнодушно остановил его Рошан. – Я из Корпуса стражи чистоты. Слышал про таких? Так вот, нас учат, что в целом пытки – это плохо, это неправильно. Под пытками люди часто говорят не правду, а то, чего от них хотят услышать. Но иногда в таких случаях, как сейчас, приходится прибегать к варварским методам убеждения. Я. Задал. Вопрос. Кто и куда пошёл?

– Я не понимаю…

– Он не понимает, – вздохнул Рошан. – Уже третий непонимающий за сегодня. И вечер только начался. Ответ неверный. Подержите его.

Дальше двое из мобильной группы сноровисто заломили руки, а Рошан профессионально начал мужика избивать. Юля отвернулась, но краем глаза заметила, как Амина буквально впитывает и наслаждается каждым ударом.

– До чего мне нравится тут работать. Можно сразу применять третью степень, и при этом подозреваемый не отбросит ласты. Уважаемая Юлия Васильевна, у вас ведь есть лечение?

– Да.

– Не могли бы вы снять вот с этого болевые ощущения? Спасибо, – дальше голос Рошана стал мягким, пуховым, нежным. – Ну что? Понравилось? Так вот, это было начало. Тут ведь как? Подлечил – и всё, можно повторить. Потому или ты отвечаешь на мои вопросы. Или мы тебе снимаем жизни до жёлтого, даём время помучиться, пока все дебаффы боли сами сойдут. Подлечим и снова повторим. Я много знаю и умею, а сейчас так – разминка была. Например, тут можно раздробить пальцы, вылечить их и снова раздробить.

Юля это представила – и её аж передёрнуло. Видимо, несостоявшийся убийца нехваткой фантазии не страдал и тоже всё хорошо себе представил.

– Не надо, пожалуйста, не надо. Меня за город звали, там пару сопляков прихватили. Проверить – а правда что возрождение не работает? Скормить зайцам, засечь время. Один у фонтана ждать будет и проверит, возродились или нет…

– Ах вы паскуды!.. – Вадима аж перекосило от ярости.

И не только его. Мужик сжался от страха, так как понял – ещё немного, и его прямо на месте порвут. Рошан внешне остался всё тем же улыбчивым и добрым, но Юля хорошо разбиралась в людях: у профессионального следователя сейчас тоже всё кипело от бешенства, просто он умеет это в себе сдерживать.

– Кто будет проверять у фонтана? И куда они пошли?

–К-к-к-к… к лесу. К зайцам. Я покажу. Я покажу, я знаю всех там. Я узнаю, кто остался.

– Давай мразь, – процедил Вадим. – И молись, чтобы дети остались живы, а мы успели. Потому что иначе я найду способ и сверну тебе шею.

– Я покажу-у-у-у!..

– Рошан, тогда давайте вы к фонтану, ловить наблюдателя. А мы к лесу, попробуем догнать… экспериментаторов.

– Хорошо.

Дождавшись, пока иранец уволок бандита за пределы слышимости, Дима спросил:

– Какой план, Вадим? Мы в лесу были сегодня, но днём. Зайцы – твари паршивые. В любом случае идём, но надо подумать, как самим не вляпаться, чтобы потом нас спасать не пришлось.

– Юля, сколько факелов?

– Четыре осталось.

– И у меня два. Игровые предметы, дают хорошее пятно света. Это на случай атаки зайцев. Маловато, но сгодится. Только работать по зайцам надо быстро. Дима, ты за мага огня хотел играть. Чего-то есть, какое-нибудь заклинание со светом?

– Нет. Я не планировал играть ночью. Есть малый огненный шар, но им дерево не поджечь.

– Я с вами! – неожиданно сказала Амина. – Я за воровку хотела играть, у меня навык Ночное зрение.

– Правильно было бы тебя оставить, – буркнул Вадим, – но у нас не та ситуация. Ладно, карта легла не очень, но хотя бы не два туза на мизере. Амина, идёшь в центре группы. В бой не вступать, твоя задача – смотреть. Видишь опасность – предупреждаешь, палим факелы. И шустро рубим…

– Стоп, – неожиданно воскликнула Юля. – Дима, у тебя же красный Ветер огня?

– Да. А что?

– Пурпурный Ветер, он же рядом на круге Ветров находится, на соседнем делении. Отсюда всё, что к нему относится – для тебя непрофильный талант, но ты всё равно можешь его попросить в Храме. В пурпурном Ветре смерти есть талант вампиризм, на первом уровне он позволяет пить искры маны.

Вадим сообразил первым:

– Твой камень! Два мага… согласен. Стоит задержки.

– Не только. В общих заклинаниях надо взять «Магические светляки». Амина, ты должна будешь зайти в храм Мара. Он как раз по твоей специальности, просишь у него навык Тонкого слуха и талант Подслушивания. А я потом всё это как в данже растяну на всех, – и вздохнула: – Не зря я мануал до дыр зачитала. У меня артефакт, который ускоряет регенерацию искр. Я на самом деле музыкант. Пока играю на флейте – как маг бесполезна. Так что свет и боевая магия на тебе, Дима, будет.

Дима был явно поражён настолько, что ответил секунды через три:

– Шутки у вас. Или не шутки? Я в Храм над воротами заходил, да там все заходили маги, наверное. Там же заклинание – серебряная монета. Профильный талант – ещё монета, а пурпурные таланты мне вообще в две или три обойдётся.

– У нас восемь серебряных сейчас. Правильно, Юля?

– Да. Три у меня, пять у Вадима. И зелье полного восстановления, в том числе маны. Две – Амине, три – тебе. Даже нет, четыре монеты – тебе, какое-нибудь боевое заклинание возьмёшь. И Амине тогда – три. Вдруг у Мара чего-то ещё полезного увидишь. Хватает на всё.

– Кто-то тут миллиардер, задонатил бешеные бабки на старте? Кстати, как смогли в обход правил?

– Никак, – хмыкнул Вадим. – Играть надо… уметь. Нас выдернули, когда мы как раз взяли данж и его чистили насчёт добычи. Шмот оттуда же.

– Данж? На старте? В первые часы? Ты говорил, вас всего трое было? – Кант теперь смотрел на Вадима и Юлю каким-то новым и странным взглядом.

– Потом скажу. Хватит лясы точить. Бегом к Храму над воротами – и в лес.

Глава 14. Зайцы в полночь траву на поляне косили

В храм Дима и Амина поднялись, когда день уже заканчивался. Красный свет вечерней зари ещё оставался на половине неба, дома, обращённые к западной стороне, ещё озарялись тёплым светом. Оставалось лишь гадать, как сценаристы хотели объяснять, что солнца здесь нет, однако яркое зарево заката всё равно освещало красным фонарём коньки крыш. Но с востока между тем холодное синеватое сиянье уже становилось всё сильнее. Полупрозрачные лёгкие тени, отбрасываемые домами и людьми, хвостами падали на землю, и с каждой минутой становились всё плотнее и гуще. Невидимый художник всё сильнее заглядывался на небо. Вот только что оно было озарённое каким-то прозрачным, тонким, сомнительным светом – и вот уже вечерняя темнота покрыла большую часть. И как будто внутри неба были спрятаны искорки огня, которые играли и бегали, то погасая, то снова вспыхивая, и с каждой секундой разгораясь звёздами всё ярче и ярче. Чтобы не нервничать и не ходить кругами – и бессмысленно, и вредно для репутации – именно на закате и небе Юля и сосредоточилась. Потому что иначе хотелось бегать и орать: «Чего они так долго!» Тем более на самом деле и недолго, и важность спешки оба посланца в Храм понимали не хуже прочих.

Первой вниз лёгкой птицей сбежала Амина:

– Как и сказали, взяла Тонкий слух и Подслушивание. А ещё у Мара для моей карьеры можно взять навык «Слушать Ветры магии». Я тоже взяла.

– Шустрая девочка, – прокомментировал кто-то.

Юля пока не навострилась по голосам определять, кто есть кто. Поэтому ничего не сказала, хотя и была не согласна, что якобы Амина просто решила взять на халяву полезный на будущее навык, раз уж не требуют отчёта за потраченные деньги.

Но сама Амина на это спокойно парировала:

– У вора Ветры магии – обратный навык. Не заклинания делать, а чувствовать магию и разряжать заклятия. На нейтрализацию отдельные таланты нужны, а вот за навык я сразу получила доступ к мане. Двести пятьдесят искр, между прочим.

– Согласен, – раздался голос мага. – Даже без ускоренного восполнения мы уже тянем. Я кроме «Светляков» огненное кольцо взял.

– Отлично, – скомандовал Вадим. – Юля, давай, настраивай

поддержку и двигаем. От числа навыков, которые растягиваешь, эффект зависит?

– На первом уровне без разницы. Всё равно я пока только минимум беру, тут плюс минус пара процентов роли не сыграют. Особенно если каждый раз новую мелодию играть. Зря я, что ли, диплом музыкалки вымучивала? Как раз любимую песню дедушки использую, из одного древнего фильма. «В тёмно-синем лесу на поляне траву зайцы в полночь косили»…

– Юля, потом языком чесать будешь. Быстро настраивай Ночное зрение и всё по части слуха.

– Тогда и с меня устойчивость к огню растяни, – сказал Дима. – Если прижмут, буду лупить огненным кольцом, не особо парясь.

– Сейчас.

Амина активировала навыки, и одновременно Юля заиграла. Сразу же мир вокруг стал заметно светлее, а звуки чётче и резче. Причём Юля с удивлением обнаружила, что благодаря Подслушиванию может точно выделять, откуда именно и какой звук идёт. Вот шагает один из парней, сапоги стучат по мостовой. А вот чуть позвякивает кольчуга Вадима, когда её задевает щит.

– Отлично. Гаси и сохраняй в закладках настройку. Амина, какой расход навыков?

– Если на всех – то чуть быстрее, чем я думала. Но примерно с четверть часа работать будет. Потом на перезарядку. А если только на меня, то минут тридцать, может – больше. А Ночное зрение у меня постоянное, если только на меня – то не расходуется. Ну… шкала энергии, когда я Ночное зрение только себе ставлю, у меня не появляется.

– Это же разновидность Усталости? Сейчас. Амина, не отключай пока свои навыки. Пока они активны – на них скорее всего тоже подействует, – и кинула в Амину «Лечение».

«Юльця. Вы использовали благое искусство светлого лечения для восстановления силы тёмных навыков Вора. Репутация игрока Юльця со жрецами Светлых богов -1. Отношение с игроком Юльця “699/1000” статус равнодушие. Репутация игрока Юльця со жрецами Тёмных богов +1. Отношение с игроком Юльця “-49/1000” статус лёгкая неприязнь».

– Нормально, по максимуму! – чуть ли не захлопала в ладоши Амина.

– У меня за пополнение тёмных навыков снимают единицу с репутации к Светлым, но у меня там и так было семьсот. Хватает с запасом, даже если непрерывно восстанавливать.

– Запас карман не тянет, – отрезал Вадим. – Пока гаси всё. Дима, по дороге и на опушке подсвечиваешь ты. Амина, вертишь башкой на триста шестьдесят градусов, время от времени

слушаешь. Заметишь чего подозрительное – говоришь Юле, она сразу включает зрение на всех. А ты запаливаешь факел. Да, и приказ лично тебе. В любом бою вперёд не лезешь. Твоя задача – наблюдатель, факелоносец и последняя линия обороны-телохранитель при Юле. Она не должна отвлекаться, а факел не должен погаснуть. Поняла?

– Поняла, – девушка чуть ли не по стойке смирно вытянулась.

Юля же подумала, что надо бы потом спросить, откуда Амина родом. Чтобы ненароком не обидеть, так как девчонка ей приглянулась. Но при этом вроде вышло сообразить – как девчонка будет себя вести дальше, и вот уже она поступает совсем иначе.

– Тогда все ноги в руки – и бегом.

Ближе к лесу Юля, по дороге посовещавшись на пару с Аминой, всё-таки запустила на всех Тонкий слух. Когда Вадим начал ругаться, спокойно объяснила, что если на отдельную настройку повесить только этот, вспомогательный навык, то расход небольшой и хватит его минут на сорок. Надо его чуть подновлять время от времени, но Юля это может делать и на ходу. А хоть как-то ориентироваться ночью в лесу надо, одних светляков мало. Слух же всех может предупредить, так как зайцы имеют привычку перед атакой рычать. Вадим лишь махнул рукой, не желая терять время ещё и на споры.

Днём они уже заходили на гексагон леса, но тогда всё казалось свершено иным. Сейчас в сыром, прохладном воздухе пахло сильнее травой и цветами. А может, дело было в таинственных ночных звуках в лесу? Или они просто наложились на тревогу опоздать и байки Артёма про саблезубых зайцев, когда их настраивали во время тестов… Тьфу на всё, в смысле – и Артёма, и рассказы вместе с зайцами. Тогда эти истории вызывали смех, зато сейчас казались недобрыми. Особенно, потому что светляки заклинания Димы, которых он хотя и держал постоянно, света давали всё равно маловато. Идти и не запнуться можно, а вот разглядеть также далеко, как днём уже не выходит.

В тревожной тишине было слышно, как жалобно скрипело надломленное дерево, слышался иногда из глубины чащи дикий крик ночной птицы. Ничего не разберёшь, и охватывает жуткое чувство страха, и мурашки бегут по спине. Из-за чёрных ветвей деревьев виднелись золотые звёзды, ярко сверкавшие на антрацитовом небе. Время от времени странный шелест проносился по лесу, словно чьё-то могучее дыхание пролетало над потемневшими вершинами, и деревья от этого тихо вздрагивали и качались.

– Я чего-то вижу! – крикнула Амина.

Они как раз выбрались на просторную поляну – для зайцев, которые, если стаей, старались нападать по тактике укус/отскок/маневрирование место для засады идеальное.

И мгновенно страх у Юли пропал. Потом, а сейчас от её сосредоточенности и от её музыки зависит жизнь товарищей. И не в игре, а по-настоящему. Девушка мгновенно заиграла, понеслась мелодия: «Зайцы в полночь траву, на поляне косили». Амина мгновенно зажгла факел. Вместе с усиленным Ночным зрением, света теперь хватало, ночная непроглядная темь превратилась в серые сумерки. И словно в насмешку людей принялась окружать стая. По внешнему виду это скорее были кролики, а не зайцы, и размером с сенбернара. Вот только когти у них на передних лапах тоже были скорее от сенбернара, а из пасти высовывались те самые клыки-сабли. Сердце у Юли на мгновение ёкнуло, так что она чуть не пропустила ноту. Двенадцать штук. Самый большой из возможных размер стаи. И самый опасный. Чтобы не отвлекаться слишком сильно, Юля включила текстовые уведомления. Конечно, просматривать лог от и до – не выйдет, ей придётся сосредоточиться на музыке. Но хоть чего-то и хотя бы кусками и для общего понимания происходящего даже того, что Юля успеет ухватить будет достаточно.

Стая саблезубых зайцев 12/12. Жизней стаи – 12х140.

Когда играли днём – увидев стаю, они сразу атаковали. Но тогда и стаи им попадались небольшие, где выходило половину сразу ловить в лозу и потом бить стаю по частям. Сейчас в команде был Кант – из тех упоротых геймеров, которые любят анализировать каждую деталь в игре и вырабатывать индивидуальные тактики под разных мобов. Ну и отсюда, пока Юля нервничала у стен Храма и ничего по сторонам не видела, Вадим дал иные инструкции. Как раз на случай, если стая попадётся крупная. Ибо отступить в чащу и обойти поляну стороной – нет времени. Люди выстроились в круг, ощетинившись мечами и копьями. При этом Вадим отдал щит одному из бойцов, сам замер с мечом в руке напротив стаи. Теперь и спереди, и сзади стоял минимум один хорошо защищённый воин. А дальше оставалось находиться в середине и с восторгом глядеть, как работает слаженная и опытная команда. Видимо, немало поиграли группой ещё со старым интерфейсом – шлем и костюм с датчиками, ну и здесь уже освоились.

С минуту всё словно замерло. Люди не шевелились. Зайцы деловито окружали… Атака со всех сторон! Тактика стаи! Игроки не зря стояли очень плотной группой. В последний момент навстречу зайцам ринулось, расширяясь, кольцо огня.

«Стая саблезубых зайцев 9/9. Жизней стаи – 9х122.

Саблезубые зайцы 3х122, горение – урон 5 жизней в секунду».

Часть мобов загорелась – и выпала из стаи, но атаковали всё равно все. Первого зайца поймал на меч Вадим – он и так-то выбивал больше ста сорока при прямом попадании по зайцу, а сейчас подранка вообще разрубил пополам.

«Стая саблезубых зайцев 8/8. Жизней стаи – 8х122».

Второго моба остановил мужик со щитом, заблокировал и вместе с Кантом принялись кромсать на лоскуты.

«Саблезубый заяц убит».

Ещё кого-то успел приложить магической стрелой Дима, добавив к огню оглушение, но дальше пришлось взяться за меч.

«Саблезубый заяц получает урон 19 волшебная стрела и оглушение. Заяц выпал из стаи.

Стая саблезубых зайцев 7/7. Жизней стаи – 7х122».

Парочку мобов взяли на копья и удержали на расстоянии. Один заяц каким-то лихим прыжком вроде бы прорвался внутрь строя, но его удачно на нож взяла Амина:

«Удар ножом – заяц получает урон 14. Сработал уникальный талант Вора – подлый удар. Получив такой удар, жертва предпочитает не связываться и ищет себе другую цель».

Так что заяц таким же прыжком ускакал обратно, на несколько секунд не атакуя, а выискивая себе другую жертву. Люди держали круг, так что остальные зайцы попробовали навалиться с противоположных сторон, атакуя по трое на каждого из игроков. Пускай система и запестрела сообщениями:

«Заяц наносит урон – 11.

Заяц наносит урон – 14.

Заяц наносит урон – 8».

Люди были в десять раз «толще», вдобавок сносили в ответ по 40 очков каждым ударом, а плотный строй играл на руку защитникам. Зайцы просто не могли нападать привычно: укусил/отскочил/напал со спины. В рубке на истощение, особенно когда самые сильные бойцы покончили со своими противниками и зажали зайцев с тыла, мешая маневрировать, стая была обречена. Последним добили зайца, подраненного Аминой. Он как раз сбросил дебафф, снова выбрал Юлю как цель и попробовал было напасть, но его прямо в прыжке волшебной стрелой подбил Дима, а дальше оглушённую зверушку порезали на лоскуты сразу несколько мечей. Сообщение, сколько накапало с этого боя очков Тела и Духа, Юля смахнула, уже не читая. Не до этого пока.

– А неплохо, – хмыкнул Кант. – Я днём видел, как стая из пяти зайцев троих нубов порвала как тузик грелку. Правда, идиоты тогда пёрли вперёд дуром, даже не пытаясь сбежать вовремя. А мы аж двенадцать штук и всухую, разве что пара

царапин.

– Потом рассуждать будешь. Юля, царапины лечи всем на ходу, и бегом. До места, если информатор не соврал, уже рукой подать, но как бы не опоздать.

И снова бег через сгустившуюся темноту. Только влажные ветки, шелестя, вздрагивали, да ночная птица далеко, из-за леса, кричала о чём-то своём, лесном и жадном. Разве что по дороге Амина с горящими от восторга глазами шёпотом рассказала Юле: не в последнюю очередь именно из-за этого уникального таланта «Подлый удар» и брала карьеру Вора. Но нигде не могла найти, как он активируется – изначально его получал каждый Вор, но в пассивном режиме. А всего-то надо было оказаться в такой вот свалке драки.

В какой-то момент Амина подала сигнал – чего-то заметила. И попросила Юлю активировать для всех в дополнение к Тонкому слуху и ещё и Подслушивание. Сразу же звуки опять начали сортироваться, а Юля смогла выделить из беспорядочного гама ночного леса конкретный разговор:

– Мля, скоко там ещё? Чё Перчик тормозит?

– Он сказал – на площади у фонтана движ какой-то начался. Типа собрания. Чтобы не спалили, он ушёл. Минут десять – и заканчивается.

– За…о ждать. Чё делать? Сопляка пи…ть неинтересно, он уже почти красный.

– Девку от…ди.

И тут же раздались звуки ударов и полные боли крики. Юля и кто-то из мужиков было дёрнулись, но Вадим подал сигнал не торопиться.

– Я бы ей лучше вдул.

– Ты бы всем вдул. А прикольно было, как ты хером голым тряс. Мы видим, а она нет и даже потрогать не может.

– Иди ты…

– Да ладно, уймись. В следующий раз, если проканает и что правда на х… дохнут, постарше девку возьмём. Там и юбку ей задерёшь, и она тебе и потрогает, и остальное.

– Точно. Сначала по кругу, а потом нет тела – нет дела, – глумливо захохотал новый голос.

Вадим со вздохом негромко сказал:

– Амина, ты как воровка – можешь в разведку? Надо понять, сколько их и где заложники. Но аккуратно, на рожон не лезть и не рисковать.

– Смогу.

Амина вернулась буквально через пять-шесть минут. Тут же через графический интерфейс чата набросала картинку с

пояснениями. Жертв двое. Сильно избитый до границы красного и жёлтого пацан был привязан к дереву в одном конце поляны. На другом конце двое развлекались с пытками девчонки лет четырнадцати, ещё пятеро сидели в центре.

– Охрана есть?

– Нет. Часового не выставили. Я проверила.

– Как в данже? – предложила Юля. – Блокирую тех двоих «лозой», а вы займётесь остальными.

– Согласен. Факелы делим на всех. Амина, Кант. Вы с Юлей. Сигнал к атаке – когда мы запалим факелы. Бросаешь лозу, дальше ваша задача прикрыть заложницу, пока мы вяжем основную часть. Начали.

Операция прошла на удивление легко. Банда и в самом деле не ожидала, что про них догадаются. Сразу как на дальнем конце поляны вспыхнул свет, вокруг жертвы и двух палачей начали прорастать гибкие, тугие стебли. И если Юля как-то запнулась насчёт бить пусть плохого, но человека – Кант и Амина никаких угрызений не испытывали, мгновенно начав рубить и колоть обездвиженных бандитов. Одновременно ворвались на поляну остальные. Отсекли второго заложника, в банду полетел файрбол – и пока те с воплем сбивали пламя, попутно испытывая боль от дебаффа горения, их тоже начали рубить.

Вадим остановил избиение, когда показатель жизни у бандитов упал до красного:

– Стоп, хватит. За взаимное убийство игроков ставят отметку убийцы и штрафы налагаются.

– Да, – торжествующе прохрипел главарь шайки. – И ничего вы нам не сделаете. PvP тут в бане. Или сам себе метку приклеишь? Так потом тебя по Сетевому кодексу в тюрягу закатают.

– Про Сетевой кодекс вспомнил, ублюдок, – скривился Кант.

Юля бы с ним согласна. Вся банда была явно из той породы, которая в жизни пусть и не в неудачниках, чего-то добились, но амбиции больше достигнутого успеха. И зависть, замешанная на фильмах, рассказах и стримах про те же знаменитые банды прошлого. Не зря, как всё началось, побежали косплеить беспредельщиков каких-нибудь Смутных девяностых из России или Дикого запада из Североамериканского союза.

– Не переживайте. Я найду, как вас удавить – и быстро. Завтрашнего вечера вы не увидите, – холодно ответил Вадим. – И вам, ребята, – он обратился к жертвам, которых Юля как раз уже начала подлечивать, – обещаю, что скоро вы посмотрите на их могилку.

Бандиты не поверили, а вот у Юли побежали нехорошие

мурашки. Слишком уж равнодушно, спокойно прозвучало. Не испугать. Простая констатация факта. И похоже, способ казни Вадим уже продумал.

Когда они вернулись в город, Юля оказалась в неожиданном для себя амплуа медика и немного психолога. Выяснилось, что лечение прокачали очень немногие – мол, мобы пока не особо опасные, у игроков жизней много и на крайний случай есть возрождение. Куда нужнее всякие молнии и огненные шары, бить монстров за опыт. Причём в том числе так решили и многие профессиональные игроки – на первом Радианте проще обойтись пирожками и зельями, а лечение докупить потом. Из тех же, кто лечение брал – у одних закончились искры, другие отказались сотрудничать. Так что Юля с её бесконечным запасом оказалась незаменима.

Психологом же пришлось стать, откачивая жертвы грабежей и насилия. Хороший блогер обязан уметь находить подход к людям, чтобы увлечь стримом или взять интервью. Но при этом обязан уметь включать эмоциональную глухоту, чтобы не поломать психику, когда перескакиваешь с одной острой и значимой проблемы на следующую. Так и сейчас – на полноценную замену психотерапии Юля не претендовала, но хотя бы выслушать, умело изобразить сочувствие и дать пару универсальных советов, чтобы человек не свалился в истерику и депрессию, Юлиных навыков хватало.

Неожиданной помощницей стала Амина. Выглядела она на пятнадцать, но на самом деле ей уже полгода исполнилось шестнадцать. Как сразу выяснила Юля, раньше семья Амины жила в Риме. Небольшой анклав светских мусульман, не желавших иметь дело с разнообразными халифатами и эмиратами Европейского континента. Но после неудачной попытки мусульманских фанатиков с континента радикально решить проблему католического населения Папской области, отношение вообще к любым мусульманам в Риме стало резко враждебное. Так что от имени Кардинальской курии жителям мусульманского квартала намекнули: лучше им получить извинения и компенсацию, но уехать самим, чем дело дойдёт до погромов. Пускай даже мусульмане обороняли город вместе с католиками. Уезжать в один из халифатов – неприятный способ самоубийства, в Русско-Евразийский Союз получить визу и не пытались. В итоге семья Амины смогла перебраться в Четвёртый рейх и осела в пригороде Будапешта. Тоже вариант так себе, но остальные были ещё хуже.

Зато способная девочка, вдобавок вынужденная всю свою жизнь раз за разом налаживать общение с разным и часто

недружелюбным окружением, самоучкой стала неплохим психологом. Пробовала тоже вести блог, хотя больше мечтала быть художником. И в «Китеже»-то оказалась, именно выиграв годовой аккаунт по конкурсу «Легенда-Интерактив» за свои рисунки. Неважно, то ли в нынешней ситуации она просто решила – одиночкой прожить будет сложно, и надо прибиться к сильной группе. А может, ей просто нравилась Юля, всё-таки девочка смотрела её выпуски? Сейчас это не имело никакого значения. Главное – хорошая и расторопная помощница, вдобавок приятная в общении и близкая по духу.

Условные сутки в «Китеже» длились примерно двенадцать часов, из них ночь чуть меньше четырёх. По чистому голубому небу только ещё начал разливаться нежный розоватый свет спешившего к восходу… «Солнца тут нет, – подумала Юля, – но восход получился всё равно красивый». И решила: пора заканчивать и пойти поспать. В этот момент пришло сообщение от Вадима:

«Жду у надвратного Храма Внутреннего города. У нас обсуждение Гильдий, если не забыла».

Говорить «нет» через почту было бы крайне невежливо, но шла Юля с твёрдым намерением отказать. Так что сразу же начала с вопроса:

– И зачем я вам там нужна? У меня ни бойцов, ни Гильдии за мной. И вообще, я спать хочу.

– Именно поэтому ты и нужна, – мягко, как ребёнку объясняют, ответил Вадим. – Мы всё ещё на грани паршивых сценариев. Нет, мы уже сразу не передерёмся. Ночью мы хоть как-то объединились, все против всех пока не будет. Но мы всё равно слишком разные. Запросто поделимся на фракции и союзы и начнём делить город. А там подтянутся простые игроки, которых восемьдесят тысяч…

– Сколько?.. – оторопела Юля.

– Мы смогли хотя бы примерно подсчитать, сколько у нас живого народу. Выходит, что застряло порядка восьмидесяти тысяч. И нам остро нужна хоть какая-то власть, которую признают все. Добровольно, из выгоды, от страха – но все. Для этого мы и пытаемся создать Совет, куда войдут самые влиятельные группировки. Но мы не верим друг другу, поэтому нужна ты. Дальше это будет неважно, а пока ты – известный блогер, причём с высокой репутацией. Не только как человек, рассказывавший про игры, но и как хороший геймер. Я так устроил, что слух про то, как мы втроём взяли в первые часы данж – уже разошёлся. И про то, как мы лихо во время спасательного рейда разделали полную стаю зайцев – тоже. Все видели и шмот на тебе, и

заклинания, то есть доказательство – это не выдумка. Но как раз то, что за тобой есть репутация и нет при этом военной силы, делает тебя на сегодня идеально нейтральной фигурой, которую все примут как модератора встречи. И у тебя есть соответствующий профессиональный опыт вести общественные форумы и дискуссии, это тоже важно.

– Уговорил, – вздохнула Юля.

Место для переговоров выбрали на открытом пространстве: ещё внутри зелёной зоны, но в километре от города. Два десятка человек плюс Вадим с Юлей. И двойное кольцо охраны из бойцов, отгонявшей любопытных.

– Всем доброго утра, – начал Вадим. – Для начала, предлагаю модератором нашей встречи Юлю Ракиту. Думаю, представлять её не надо никому. Как и то, что она среди нас наиболее беспристрастная фигура.

Одобрение вышло неожиданно единодушным. Юлю же охватил страх: как она, она не сможет, это же серьёзно. Но тут девушка поймала одобряющий тёплый взгляд Вадима – «ты справишься, я в тебя верю». И внезапно успокоилась. А собственно, чем эти люди перед ней отличаются от тех, у кого она не раз и не два брала интервью или с кем организовывала стримы? Как будто у них была обычная встреча, посвящённая обзору той или иной новой игры, Юля начала. Попросить всех представиться, дать характеристику – кого и какую фракцию или Гильдию они представляют. Потом отдала слово Вадиму как инициатору встречи.

– Я буду короток, так как времени на долгие дебаты в духе Госдумы и прочей говорильни у нас нет. Ночью мы смогли удержать хаос. С трудом, но смогли. К сожалению, я не могу здесь и сейчас представить человека, в своё время хорошо лично знавшего этого пророка в небе, Идзуми Сакамото. Увы, во вчерашнем хаосе мужик отстал и потерялся. Но я этому мужику верю, и готов за него поручиться. Так вот, он тоже был готов поручиться, что это был Сакамото лично, а не кто-то другой напялил аватар.

– Сакамото мёртв уже пять лет, – сказал один из собравшихся.

– Все думали, что мёртв, – тут же поправил его другой. – Особенно если прав источник уважаемого Вадима, который хорошо знал Сакамото.

А Юлю на этом обдало холодом где-то в районе позвоночника. Потому что она, наконец, сообразила: что насторожило тогда Вадима. Да она и сама должна была понять! «Сакамото мёртв уже пять лет». Но Артём тогда случайно

проговорился: «Я же своими глазами видел, как три года назад ты умер!» И мгновенно Юля загнала эту мысль подальше на задворки сознания. Потом, всё потом. А сейчас она ведёт встречу, должна быть уверена в себе и излучать во все стороны эту уверенность и незыблемое право командовать, когда, чего и в какой последовательности говорить.

– Я предлагаю исходить из худшего. Ещё до инсценировки своей гибели Сакамото имел сторонников, и они ещё тогда планировали глобальный теракт вроде вчерашнего. Поэтому предлагаю, пока нет доказательств обратного – исходить из наихудшего сценария. Выход заблокирован, и пока с той стороны не решат проблему, мы заперты на месяц или два. А отсюда, если хотим выжить, то нам нужен порядок.

– Какие твои предложения? – крикнул кто-то нетерпеливо.

– Думаю, про вчерашних любителей детишек никому рассказывать не надо? Все уже в курсе, кого мы в лесу выловили? Детей из города – не выпускать. По большей части им откатили игровой уровень возраста на «двенадцать», а это максимум восемь очков Телосложения и восемьсот жизней. Повторю, игровой максимум возраста «двенадцать» – восьмёрка. При этом у большинства детей Телосложение сейчас вообще шесть. Надо объяснять, насколько это мало? Особенно с подростковой склонностью к рискам и неумением рассчитывать этот риск? Пусть бегают внутри стен, балуются городскими квестами. Мы обязаны сохранить их жизни. Но для этого внутри города должен быть чёткий порядок, и детей надо кормить. Хотя бы раз в сутки. А отсюда предложение – одно. Мы официально прямо сейчас формируем Городской совет. И признаём его судьёй в спорах. По поводу разделения делянок и кто где мобов фармит – тоже, если возник спор, решает Совет как третейский суд. Каждый игрок будет обязан отчислять некоторый процент от добытого в Городской совет. На эти средства мы кормим детей и финансируем городскую стражу. В стражу ходим по очереди, оплачивая работу стражей из фондов Совета. Кстати, можно привлечь для города подростков постарше тоже в стражу. И сопляки при деле, и под присмотром взрослых не начудят.

Повисло молчание. Все явно думали о выгоде и что попробовать с этого урвать и выторговать за согласие. Юля даже успела обеспокоиться, что сейчас начнётся свара и спор… Когда внезапно заговорил смуглый, средних лет араб с аккуратной ухоженной бородой. Его звали Мехмет, формально он не был членом никаких Гильдий, но пользовался с чего-то колоссальным авторитетом среди многих из застрявших в игре мусульман. Потому и был приглашён на совещание:

– Уважаемый Вадим прав. Во всём. Мы передерёмся – это будет наш конец. И только дети – единственное, что общее у всех. Только защищая детей, мы хоть как-то сможем договориться. Я поддерживаю его предложение.

Юля кивнула: Вадим молодец, нашёл самую удачную точку соприкосновения. После демографической катастрофы середины века, когда развитые страны с трудом остановили прогрессирующее сокращение населения, к детям везде отношение было особенное.

– Гильдия «Эльфийские паладины» поддерживают предложение Вадима.

– Гильдия «Панда» поддерживают предложение Вадима.

Остальное уже было формальностью. Когда заметная часть самых влиятельных фракций высказались «за», остальные поторопились согласиться, чтобы не стали решать без них. А вот дальше Юле, как модератору пришлось попотеть, когда горячо и яростно обсуждали детали, правила вновь созданного Совета и так далее. Но вот наконец компромисс был достигнут… И тут прозвучало:

– А что делаем с преступниками?

– Из пойманных вчера идиотов – выгнать большую часть взашей, сделав предупреждение. Будут пойманы на грабежах повторно – выкинем из города, будут спать и заниматься натуральным обменом в зелёной зоне в чистом поле. Десятка два особо гнилых – запрём навсегда. Прямо мечта тюремщика. Никаких болезней, туалетов, мытья и смены одежды. Никакого риска суицида. Замуровываем в камере, раз в день суём минимум еды, чтобы не подохли, а в остальном пусть занимаются чем хотят в пределах своей камеры.

– Согласен.

– Да все, думаю, согласны. А этих, которых ты вчера взял? В лесу? Тоже в камеру?

– Я обещал свернуть им шею – именно это я сегодня и сделаю.

– Да я твоё желание поддерживаю, все поддерживают. Нелюдь. Как? Вывести за пределы зелёной зоны и порубать? А потом ходить и светить иконкой убийцы со всеми игровыми ограничениями?

– Нет. К сожалению, эта нелюдь отыскала способ. Скрыть его уже не удастся, слухи разошлись. Остаётся применить самим, чтобы пугануть всех любителей барагозить, что мы не просто вводим правила, но и готовы заставить их соблюдать. Выведу на болото голыми и скормлю жабам. И предупрежу, что если ещё кого поймаю на убийстве или на изнасиловании, то не в камеру

дожидаться посажу, а вот также жабам скормлю. Если у кого есть по теме сомнения, то я лично сошлюсь на раздел пятый Кодекса РФ по Чрезвычайным ситуациям. Как сотрудник МЧС в запасе – имею право, и применить не постесняюсь.

– Уважаемый Вадим снова прав, – опять подал голос Мехмет. – Пусть тех, кто не захочет жить по закону добровольно, держит в узде закона страх. Но поскольку мы только что приняли свод правил, предлагаю дополнить его пунктом, по которому смертный приговор выносится единогласным решением Совета. Мой голос – «за». В моей стране за такое им переломали бы все кости и оставили умирать на солнце

Вадим хотел мести. Мехмет явно был из тех мест, где к смертной казни относились намного проще, а возможно и сам был обличён властью выносить приговоры. Другие… Кто поддался остаткам иллюзии, что вокруг всё-таки всё не совсем настоящее, а потому в игре легко можно выносить приговор. Других, возможно, подтолкнула нерушимая воля Вадима и Мехмета, проще согласиться, чем спорить – тем более обвиняемые покушались именно на детей. Но «за» от остальных прозвучало практически хором. В том числе и от Юли. Может быть, потом она ещё будет укорять себя за это… А вот сейчас у неё перед глазами встал затравленный вид и страх детей, которых они спасли чудом буквально в последний момент. Спасли от смерти, но не от пары часов пыток перед этим. Такие нелюди не имели права на жизнь.

Однако на саму казнь Юля всё-таки не пошла. Отговорилась, дескать, слишком устала, особенно когда всю ночь выслушивала чужие переживания. Позже ей рассказали, что посмотреть на гексагон болота пришло тысячи три, не меньше. От имени новообразованного Совета были зачитаны три пункта, за которые будет применяться смертная казнь: убийство, пытки, изнасилование. Дальше огласили суть обвинения, с отягчающими обстоятельствами – жертвами должны были стать дети. И под неожиданные единодушные рукоплескания зрителей, вопящих бандитов кидали жабам в пасть до тех пор, пока их показатели жизни не упали до нуля.

Глава 15. Каждый сам за себя

Попрощавшись с бывшими уже, наверное, знакомыми, Артём заторопился к Южным воротам. Жалко, что Огниво осталось в депозитарии игроков, но времени заходить сейчас нет. Тем более – это практически в центре теперь уже Внутреннего города, а если Артём прав, именно там будет самая свалка. Оставалось надеяться, что на «дальнем хуторе» обязана иметься печь для готовки. И по игровому сценарию, и по логике – иначе терялся смысл промежуточной точки отдыха. В любом случае три шашлыка с собой остались, этого хватит на первое время.

А ещё где-то по краю души плескалась лёгкая досада… Нет, не на бывших приятелей, а на себя. Ну с Вадимом-то сразу было понятно. Не просто старый геймер, а лидер команды – она сложилась не за один год, всех связывают тесные дружеские связи. Вадим их не бросит, да и опираться в общем бардаке на проверенную команду с его точки зрения логичнее. Тем более для бывшего МЧСовца. А вот Юлю он, как оказалось, оценил совсем неверно. Она-то, по его расчётам, должна была согласиться уйти. Но в ней с чего-то взыграл глупый идеализм вместо логики выживания: отсидеться в спокойном месте и с человеком, который хорошо разбирается в ситуации куда надёжнее, чем вместе с Вадимом рисковать в городском хаосе. Но раз осталась, хотя по всем невербальным признакам девушка к нему тянулась и готова была поверить, стоит признать, что Артём сам впал в гордыню. Профессионал, способный мгновенно оценить и просчитать любого человека? Не зря за последние полтора года вытащил из сотрудников столько приватной информации по «Китежу»? А тут всего-то какой-то блогер? Ну вот и пробирайся теперь один, и выживай на заимке, рассчитывая лишь на себя. И получай в нагрузку лишний риск.

Хаос на улицах тем временем разгорался. И чем ближе к воротам, тем сильнее. Если в первые минуты всё ограничивалось руганью, то дальше, войдя во вкус и при этом сознавая – тут вроде как бы виртуальность и «понарошку», вовсю начали переходить к рукоприкладству. Вот кто-то демонстративно плюнул другому спорщику в лицо, приятели пытаются крутить скандалисту руки, он рычит и отмахивается кулаками, поднимается невообразимый гвалт, начинается драка…

Двигаться во взбудораженной, перегретой и агрессивной толпе – отдельное искусство. Это только кажется, что в общем беспорядке всем плевать на всех. На деле любой слишком уж сосредоточенный, целеустремлённый, занятый конкретным делом

человек мгновенно привлекает к себе внимание. Поэтому торопиться и бежать надо умеючи. И даже профессионал вроде Артёма всё равно не застрахован от случайности. Вот и сейчас в узкий проулок между двумя улицами, где Артём собирался сократить путь, с обратной стороны непонятно зачем вбежал красномордый человечище. Судя по хитону выбрал тип Книгочея. Лицо искажено злобой, сжал кулаки и орёт, нарываясь на драку неважно с кем. Хотя бы с тем, кто перегородил ему дорогу. Ждать, пока его атакуют какой-нибудь магической стрелой или просто не начнут бить, Артём не стал. Быстрым выпадом ударил противника навершием меча в лоб, мужик аж отскочил назад. Слитным движение сделав шаг вперёд, Артём со всей силы врезал свободной рукой красномордому между глаз. Мгновенно, уронив меч, легко перехватил руку противника, сделал подсечку и упал коленями на живот и грудь поверженному противнику.

В реальном мире лезвие проткнуло бы мужика в районе почек – настолько «удачно» тот рухнул, а своим весом и коленом Артём переломал бы ему рёбра. Дальше в реанимацию – если успеешь. Здесь лишь где-то в логах отразилось понижение очков жизни. Но после снятия блокировок по уровню обратной связи жертве хватило и болевого шока, чтобы на несколько минут выпасть из любых реальностей. Так что, не особо стесняясь, Вадим не только забрал свой меч, но и сунул руку в кошель поверженного врага. «Китеж» в этом тоже имитировал реальную жизнь, так что за исключением квестовых и привязанных к владельцу предметов, остальное из кошеля можно было украсть. Ну разве что самое ценное спрятать в запароленную часть инвентория, но там и вместимость ограничена, и мужик не сообразил или невнимательно читал мануал. Потому по итогу Артём остался в прибытке на бутерброд и четыре медных монеты.

Выскочив из проулка на улицу, Артём коротко покритиковал себя за жадность. Может, успел бы разминуться с приятелями красномордого? Нет, вряд ли… Они явно стояли и ждали, пока мужик зачем-то в переулок сходит и вернётся, и кажется чего-то заметили. Трое. Первый готов рубить мечом – хотя больше это похоже на драку на палках, именно так и держит оружие. Второй немного лучше понимает, что такое меч – и в тесноте он скорее попытается колоть. Третий чуть дальше, но явно перевозбуждён и неадекватен, тоже меч в руках, но этот скорее оружие запустит в противника, чем полезет врукопашную.

Артём невольно усмехнулся: вот уж шутка судьбы. Средневековый антураж вокруг – и сцена как будто из самого знаменитого трактата про обучение владением холодным оружием. «Цветок битвы». Три разбойника хотят убить мастера. В

крови заплескался холодный азарт. Почему бы и нет? Давно Артём не разминался с мечом вот так, по-настоящему – а не по игровому. Тем более против неумех, которым пока даже игра не дала никаких способностей?

Шаг правой ногой – уйти с линии удара. Шаг левой вперёд. Отбить неумелый рубящий удар и на обратном движении своего меча рез по шее открывшегося беззащитного противника. Здесь нет хлещущей из пробитой артерии крови – но боль есть как в реальности. Спасибо тебе за это, Идзуми – хищно оскалился Артём. И за науку боя на мечах. Тебе было скучно, любая электроника ради скрытности на их «лёжке» до начала операции – отключена и под строгим запретом. Именно чтобы скоротать время, они сошлись чуть ближе, чем просто заказчик и исполнитель. А потом, также от нечего заняться, Сакамото натаскивал парня из России, изучавшего дома знаменитый «Цветок битвы Фиоре». Как применять уроки этого трактата не в спортивном зале, а в реальном бою острыми железками? Вот и сейчас, пока первый, схватившись за горло, мешает самом дальнему – толчок в корпус мечнику, наносившему колющей удар – остриё проходит рядом с Артёмом, но мимо. А мужик получает укол в печень и рубящий в низ живота. Третий враг так и не решил, будет он бросать меч или рубить. Запнулся о скорчившееся тело. Артём помог третьему врагу совсем упасть и добавил мечом.

Дальше оставил всех троих стонать, забрав их оружие. Смутная идея, зачем ему нужны стартовые мечи, оформилась, когда Артём выбрался через ворота на луг вокруг города. Здесь людей было пока не так чтобы много. Чуть в стороне от всех около стены стоял паренёк-Смерд лет пятнадцати, с рогатиной в руках. Один и очень растерянный. Длинное копьё с поперечной перекладиной было из стартовых, отсюда – коэффициент удара невысокий, от пяти до семи десятых, зато оно позволяло атаку уже на средней дистанции и прибавляло урон в зависимости от Ловкости. Правда и колоть мобов древковым оружием несколько сложнее, тут нужны навык и сноровка. В отличие от игрового меча.

В городе от копья Артём избавился вынужденно – и быстро перемещаться в толпе оно бы помешало, и привлекло ненужное внимание. Бегущий человек с высоко торчащим над толпой копьём куда приметнее, чем ещё один безликий игрок, которого видят лишь несколько соседей – и только потому, что конкретно им отдавили ногу. А вот для охоты на дальних гексагонах, особенно в одиночку – очень нужная вещь. К счастью, про это пока знают не многие, тем более ближних к городу мобов мечом

лупить действительно куда удобнее.

Артём подскочил к пареньку и напористо сказал:

– Меняю.

– Чего? – растерялся паренёк.

– Три вот этих меча на твою рогатину.

– Зачем?

– Как зачем? У них характеристики на удар одинаковые. Но я тебе три меча, а ты мне одно копьё.

– Зачем? Тебе зачем?

– Ну у меня мечи лишние, а бегать по лавкам – у меня минус репутации с оружейником. Пока поднимешь… а я копьё сейчас хочу. Ну нравятся мне копья. Видишь, уже три меча из мобов добыл. Мечом лупил. Слушай, монету добавлю медную. Ну никак не выпадает копьё, а я хочу.

Будь они только вдвоём, Артём бы просто накостылял парню и забрал нужную вещь. Но сейчас вокруг люди – много как свидетели, но слишком мало, чтобы очередной мордобой остался незамеченный. Рано или поздно в город придётся возвращаться. Не стоит оставлять за собой репутацию отморозка-беспредельщика.

– Три монеты плюс три меча – и по рукам, – предложил паренёк, гордый своими деловыми качествами.

– Две монеты и три меча. Не наглей, а?

– Ну ладно, ладно. Три монеты плюс три меча – и по рукам.

Явно с копьём намучился с непривычки и отсутствия опыта.

– Договорились.

Пары монет было жалко, но самую малость. Просто лут на лут обменять, парня пришлось бы уговаривать дольше, а время критично. Монеты же возле города редкость, а на дальних гесагонах, куда собирался Артём, они выпадают намного чаще. Избавившись от ненужного хлама и прихватив копьё, Артём бегом кинулся в сторону болота. Днём ярко-зелёное, как плющ, и прозрачное, к вечеру над болотами поднимался густой туман, который всю окрестность окутывал сизою, клубящеюся пеленой. Над бочагами клубилась мошкара – хорошо хоть не кусаются, а антураж. А вот за натуралистичность гнилостных запахов, которые с наступлением вечера стали куда гуще и ароматнее, дизайнеров хотелось побить.

– А чтобы вас!

Вдобавок стоило хоть раз соскользнуть с кочки в бочаг, как в сапогах противно захлюпало ледяной водой. И плевать, что разумом ты знаешь – простудиться от этого невозможно, телу всё равно некомфортно. Особенно когда память тела хранит переходы по вполне такому же болоту, но уже в реальном мире.

Наверное, поэтому, сорвать злость – Артём и напал на проползавшую мимо ядовитую гадюку. Себя же убедил, что это не потеря времени, а надо опробовать копьё. Для этого и включил отображение логов боя, а не как обычно одно итоговое уведомление о гибели монстра.

Гадина зашипела и кинулась в атаку. И получила остриём в пасть:

«Гадюка болотная ядовитая получает урон 24. Очков жизни 76/100».

Рогатина имела преимущество именно что остановить монстра на средней, а не на ближней дистанции, заодно полостью погасив инерцию броска. Тварь зашипела и попыталась обойти со спины. Однако потеряв изначальную скорость, ползла через грязь достаточно медленно. Ну а длина рогатины не давала ей дотянуться в ответ ядовитыми зубами. Артём же как бешеный начал колоть. И даже учитывая процент промахов, система всё равно запестрела:

«Гадюка болотная ядовитая получает урон 19. Гадюка болотная ядовитая получает урон 16…»

Наконец, после очередного укола, издав заливистое шипение и красиво растянувшись вдоль кочки, монстр соизволил подохнуть, оставив после себя «Кусок мяса несъедобный». А система уведомила: «Уничтожена Гадюка болотная ядовитая». Сколько там очков опыта она принесла, Артём проверять уже не стал, смахнув сообщение не глядя. Эта мелочь не имеет значения, пар спустил – и нечего время терять.

Артём шёл довольно быстро, стараясь обходить любых местных гадов как можно дальше. Почти удалось, парочку обычных змей и одну жабу можно не считать. Скорее наоборот – удачно пополнил запас сырого мяса. А так вышло не только гексагон, где они повстречали глюк, но и пару следующих проскочить, когда ещё не успела потухнуть вечерняя заря. Остался последний участок, дальше снова лес. По нему до предположительного места расположения лесного хутора один или два гексагона – не дальше. И если будет уже совсем темно, в лесной зоне не так опасно, как на болоте.

Сначала Артём заметил крупных чёрных бабочек-траурниц, хищной стайкой они кружились над неподвижной мохнатой тушей, а к исходящей от воды гнили прибавился омерзительный трупный запах. Очередной антураж… Именно это Артёма и подвело, вместе с настроением «почти дошёл». В трупе неведомой твари-антуража копошилась непонятная фигура, разрывавшая тухлятину когтями и зубами. Артём по инерции сделал ещё пару шагов по тропе мимо… Огромная мохнатая голова, размером со

здоровенного хряка, вообще нет тела – одна голова с зубастой пастью на половину окружности. Стояла эта голова ну двух перепончатых ногах вроде лягушачьих, кругом торчало шесть мощных щупалец с присосками и когтем на конце.

Два больших глаза уставились на человека. Болотный осьминог и Артём заметили друг друга одновременно. Артём поспешил отступить, мысленно ругаясь на всё, чего можно. Собственную безалаберность и невнимательность. Вновь обнаруженный баг. Похоже, если с обычными мобами принцип у города попроще/ ближе к краю Радианта поопаснее – ещё работал, то боссы локаций могут быть отныне любые, какие разрешены на Радианте. Болотный осьминог так точно на этих болотах водиться не должен, это групповой босс гексагона с южного направления.

Увы, болотный осьминог не оценил благородный порыв бегства и не знал про сценарии размещения монстров от гейм-дизайнеров. Артёму оставалось лишь костерить каких-то излишне шустрых игроков, которые мало того что попёрлись сразу так далеко, так вдобавок ещё и активировали тотем вызова. В нагрузку можно было обложить матюками с головы до ног Сакамото, выдернувшего игроков как раз в процессе драки. Да, если присмотреться – тварюшку изрядно подранили:

«Болотный осьминог.

Ловкость – 20.

Сила – 20.

Телосложение – 20.

Интеллект – 10.

Воля – 5.

Харизма – 5.

Душитель

Показатель здоровья 1612\2800. Ноги 2х100. Щупальца 4х100, 1х63, 1х35. Голова-тело 1114\2000».

Но не добили. Сейчас было уже плевать, свежатинки кому-то захотелось, или управляющая нейросеть просто захватила цель и начала преследование. Артём попробовал было оторваться, тем более тварь отличалась низкими показателями Усталости. Увы, если на равнине Артём легко переиграл бы такого босса по выносливости, то на болоте осьминог чувствовал себя куда увереннее человека. Вдобавок он не замедлялся, «проваливаясь в трясину», и боссу гексагона не требовалось выбирать надёжные кочки, с которых ты не соскользнёшь в очередной бочаг с грязью. Прыжок, другой… Артём замер и выставил рогатину, не сводя с осьминога пристального взгляда. Вариант бегства пришлось отбросить.

Артём вскинул оружие, целясь противнику в пасть. Попробовать удержать тварь на расстоянии, дальше перехватить меч и подрубить одну из лап. Если удастся срубить лапу, то скорость гадины замедлится, Артём сможет осьминога обогнать. Раз уж смог вообще зайти на гексагон – значит, из-за исчезновения рубившейся с боссом команды квест подвис в промежуточном состоянии. Босс не пропал, но границы открыты, а значит можно выбежать в соседний гексагон, оставив осьминога на болотах.

Пятнадцать метров, десять… Артём промахнулся!

Осьминог прыгнул. Противник навалился на Артёма, лязгая зубами у самого лица – игровая масса у них была практически одинаковая сейчас. И тут же два щупальца обвились вокруг тела и шеи так, что в глазах потемнело. Горло пережало, Артём не мог дышать, захлестнула паника и страх смерти. Острые когти вспороли спину и ноги, так что кольчуга не смогла погасить урон, а сапоги и штаны на ногах урон вообще не уменьшали. Как бешеный, осьминог замолотил по игроку. «Синеглав получает дебафф удушения. Синеглав получает урон 14. Синеглав получает урон 5. Синеглав получает урон 7…» Немного за каждый удар когтем – но очень много и очень быстро, осьминог лупил свободными щупальцами как заведённый. Полоса жизни на глазах поползла вниз…

Новая волна паники, потеря зрения, страх смерти буквально затопил разум.

«Синеглав очков жизни 370/1480. Вы прошли жёлтый уровень!»

Боль нарастала, когда Артём, наконец, смог заставить отрешиться от всего: этого нет, вокруг виртуальная реальность, боль и удушье – иллюзия. И только тогда смог вслепую нашарить и проглотить зелье полного восстановления!

Зелье не просто восстановило очки жизни целиком. Оно снимало любые проклятия и дебаффы, кроме высших. Отныне системе было плевать, что щупальце, как и раньше, душит за шею, а когти бьют в ноги и корпус. Всё перекрывалось зельем. Артём ухватился за меч – рубить мешает щупальце, но можно тыкать осьминога в двигательную лапу. «Болотный осьминог получает урон 22. Показатель здоровья Ноги 78/100. Болотный осьминог получает урон 19…» Тем временем нейроинтеллект радостно продолжал рвать своего противника. И даже успел снова подранить Артёма, оставив ему жизней 702/1480. Остальное произошло одновременно. Кончилось действие зелья. Нога была разрублена. Осьминог понял, что совершил ошибку, и попытался перехватить руку с мечом, перестав сжимать человека за

туловище – остальные щупальца располагались неудобно и не доставали.

Теперь можно было не только колоть! В два удара меча Артём успел разрубить и так пораненное щупальце на шее, одновременно резким ударом ног сбросив тварь. Закрепить успех Артём не успел, неудачно поскользнувшись при попытке встать и оказавшись в коварном болоте по пояс. Он дёрнулся было выскочить, но трясина держала крепко, как бы имитируя «человек тонет», чтобы выбраться, нужно было время. Осьминог попробовал было навалиться снова, от толчка Артём поскользнулся, присел и в болото ненадолго макнулся по шею, хлебнув мутной жижи. К счастью, Артём успел схватить рогатину, ударом которой смог немного «подправить» траекторию броска монстра, так что осьминог проскочил мимо, а не навалился на игрока. Лишь на излёте когти рванули плечо и по макушке, сняв ещё две с половиной сотни жизней. Пока с одной лапой – из-за этого вдвое медленнее – осьминог тормозил, разворачивался – Артём успел выбраться из ямы с водой и по кочкам бежал прочь. Будь у него напарник, можно было бы попробовать босса завалить, с него наверняка выпадет чего-то крайне полезное. В одиночку это самоубийство. Хорошо смог удачно подранить, так что скорость у Артёма теперь чуть выше, а параметр Усталости благодаря зелью заряжен по полной. Потому что жизней опять 450/1440, и ещё одно удушение Артём не перенесёт. Просто не успеет выпить зелье восстановления. И на бегу не успеет достать, осьминог его догонит и схватит сразу же, стоит остановиться и полезть в инвентарь.

Когда Артём выбрался на гексагон леса, настроение сильно лучше не стало. Да, исчезла сырость в сапогах, но пришлось сжевать срочно весь запас шашлыка и бутерброд. Всего плюс пятьдесят здоровья каждый, но в его ситуации, каждая мелочь на счету. А зелий восстановления всего одно осталось… Зря на него накатил приступ щедрости при расставании. Нет, если можно обойтись пока – лучше обойтись.

Вдобавок небо затянули тучи. Мрачно, хоть бы какая звёздочка – увы, в лесу, особенно с поправкой на догоревший вечер, темно и глухо, как в подвале. Только слышно, как далеко-далеко вверху, над головою, ветер гулял по верхушкам деревьев, и они, как охмелевшие после выпивки бездельники, покачивались стволами, шепча листьями непонятный пьяный говор.

Скорость передвижения резко упала, теперь Артём не шёл, а буквально крался. И боялся столкнуться с местными мобами, про которых он пока ничего не знал. И куда больше страшило пропустить хутор в темноте. Всё-таки он рассчитывал выйти из

болота чуть пораньше, когда останется хоть немного света. Нужно первый лесной гексагон пересечь строго на запад, заимка должна быть сразу в следующем. Свернёшь на северо-запад или юго-запад, непонятно, сколько придётся блуждать.

К счастью, стоило пройти всего половину лесного гексагона, как почти сразу нашлось искомое: видимо, схему генерации чуть-чуть поменяли, это тоже стоило учесть на будущее. На небольшом холме посреди леса дремал с закрытыми ставнями старый деревянный дом. Мох и дикая трава покрывали его крышу, кудрявые яблони разрослись перед окнами, заполнив подворье. Высоченные сосны, обнимая дом своей тенью, бросали на него дикую мрачность, усиливая ощущение запустения. Артёму на мрачный антураж было плевать. Узенькая клетушка комнаты, три на четыре метра, и часть занята… Печью, которая опознаётся как действующий игровой элемент. «Малая печь для готовки». А ещё отсюда был выход на игровой рынок. Хотя то, как по команде стена, сложенная из потемневших от времени брёвен, внезапно превратилась в натуральный вариант встроенного монитора, чуть не вызвала приступ нервной истерики. Но главное – стоило войти в комнатушку, как возле полоски жизни игрока возникало небольшое зелёное сердечко. Комната – это зелёная безопасная зона! Ну а что спать придётся прямо на жёстком полу и места хватает еле-еле, так Артёму приходилось ночевать и в более худших условиях. А спать надо, и немедленно. Если уж он на сработавший экран игрового рынка отреагировал нервным смехом – верный признак, что психика перегружена. И неудивительно. Первый игровой день и глюк, потом данж и встреча с Сакамото, затем драка с осьминогом. Хватит и на три нервных срыва разом.

Глава 16. Цифровая тень прошлого

Если спать внутри виртуальной реальности, то это ничем особенно не отличалось от реального мира. Разве что на нормальный отдых обычно хватало меньше времени. Вместо восьми или девяти часов достаточно пяти-шести. Но в остальном всё так же, они во время тестирования проверяли не раз. Человек засыпает не резко, а постепенно. Понемногу ослабляются функции обработки информации через внешние каналы восприятия и органы чувств – то есть всё вокруг как бы понемногу гаснет. Ты всё больше сосредоточен на внутренних ощущениях. И вот уже всё вокруг пропало, а ты погрузился в бархатную темноту. И такой она останется, пока не проснёшься – разве что сменится ненадолго яркими снами, которые ты по большей части и не вспомнишь потом.

Сейчас переход случился практически мгновенно. Артём стоял на одной из клеток шахматной доски, которая не имела конца и тянулась до самого горизонта. Соседние клетки пустовали, дальние заполняли полупрозрачные шахматные фигуры в рост человека. Всё казалось каким-то призрачным и неестественным. Стоит сосредоточиться на любой фигуре – и разберёшь до последней чёрточки и заусеницы, повернёшься – и по краю взгляда всё начинает расплываться. Даже купол неба казался то белым, то чёрным, то серым. И ещё с чего-то вокруг царил острый медицинский запах, такой бывает в реанимации, когда решается вопрос – жить тебе или всё-таки умереть. Артём его запомнил слишком хорошо.

– Ты их бросил, – раздался за спиной голос.

Причём голос подозрительно знакомый… Артём резко обернулся. На соседней клетке стоял он сам!.. Нет. Хуже. Там стоял настоящий Артём Дымов, потому-то голос и показался знакомым.

– Сгинь! Нет тебя. Ты давно мёртв. Ты цифровой призрак.

– Ты так уверен? Что я призрак?

– Ты результат цифрового психоза, который у меня всё-таки начался. Из-за перегрузки нервной системы. Ты приступ моей шизофрении с временным раздвоением личности.

– Уверенно говоришь. Со знанием дела. Хотя – да, не спорю. Я отныне гораздо лучше тебя знаю. Тебя настоящего, а не того добродушного недотёпу, с которым я познакомился в Риме и которому решил стать другом. Хотя и не спорю, ты профессионал и в этом. Никто не заподозрил.

– Да плевать. Мне плевать, кто ты. Реальный призрак, а

Идзуми и остальные со своими безумными идеями правы – или моя шизофрения. Нет тебя. Ты мёртв и похоронен. Да, на плите моё имя, но могила – твоя. И памятник, и цветы, которые туда носят мальчики и девочки, восхищённые твоим подвигом. И золотая надпись, что Артём Журавлёв в память о своём подвиге зачислен в состав батальона «Енисей» навечно.

– Я бы мог поспорить, что имя у нас общее, а вот фамилия там твоя. Но ты прав, мёртвым всё равно. Тем более – там, под мраморной плитой твоя жизнь, а моя – у тебя. Ты их бросил. Юлю и Вадима. И побежал спасать свою шкуру.

– А мне плевать, кто и что ты! – заорал Артём. – Изыди! Хватит с меня. Я уже отдал одну жизнь на общее благо. Хватит. Дальше я собираюсь думать о себе и о своих интересах, а не про общечеловеческую пользу. Ты прав, всё это осталось там, в другой жизни. Похоронено под мраморной плитой вместе с моим старым именем. И клятва Птиц – тоже там.

– Твоя жизнь. А живёшь сейчас ты – мою. Да, ты с самого начала так и планировал. В том числе и то, что именно я буду лежать под плитой с твоим именем. Кстати, если не секрет, а какой был изначально сценарий? Нас обоих похитят, вернётся только один? Или автокатастрофа гуманитарной машины? Или меня просто убили бы в городе, а ты вернулся бы по моим документам?

– Да какая тебе разница? Отвали и сгинь!

– Впрочем, действительно, какая теперь уже разница? Пускай в итоге случилось всё совсем не так, как ты рассчитывал, организовывая наше «случайное» знакомство, а наш обмен всё-таки случился, но произошёл честно – я имею право сказать тебе то, чего думаю. Ты предал Юлю и бросил. Но смотрю, ты всё ещё не согласен? Тогда, пожалуй, я должен буду напомнить тебе, как ты распорядился своей жизнью. Не отрицаю, что если до этого насчёт тебя и твоих поступков можно спорить, то вот этим финалом именно твоей жизни ты искупил все свои прошлые грехи, вольные или невольные. Давай, вспомним вместе.

Мгновение – и вот уже вокруг не серая равнина бесконечных шахмат, а до боли знакомые подвалы усадьбы на via Tiberina. Ещё до Рождества Христова эта дорога была северным путём и северным ключом Вечного города. И как и тысячи лет назад именно здесь орду наступающих варваров должны остановить… Нет, не римские легионы, а батальон «Енисей» в составе Российского корпуса миротворцев. Но какая разница? Подвалы старинной усадьбы отлично подошли для пункта размещения батальонного поста управления БПЛА. Когда-то здесь хранились и вызревали марочные коллекционные вина, сейчас пахло пеплом

и табаком, стоял густой дым от сигарет. Времени имелось в обрез, потому штатные дронщики и те из добровольцев Российской гражданской миссии, кто хоть чего-то смыслил в электронике и управлении беспилотниками, работали как бешеные, разворачивая аппаратуру. И курили соответственно.

Сегодняшний Артём присутствовал бесплотной тенью, мог наблюдать – но не вмешиваться. Дым то густел, то рассеивался, в его просветах всё казалось изменчивым, предметы временами теряли форму, текли, сжимались, словно этот мир больше не подчинялся законам Евклидовой геометрии. Люди тоже время от времени хаотично менялись местами, могли переменить цвет волос или знаки различия на форме. Точно так же мелькали изображения на мониторах. Увы, человеческая память при всём своём совершенстве не в состоянии сохранить абсолютно все детали идеально точно.

Не менялся лишь комбат, подполковник Мамаев. Так и остался в памяти Артёма крепко сбитым и вечно недовольным сибиряком. Конкретно сейчас он уговаривал старика-владельца усадьбы:

– Сеньор Караччоло, я настаиваю, я прошу, потому что приказать вам не могу. Уезжайте в город, пока можете.

– Хватит, сеньор командир. Вы не имеете права. И нет, не потому, что я вам не подчиняюсь по штату и формально тут хозяин. Пять столетий усадьба Караччоло стоит на защите Святого города. Бывало, что мы отбивали атаки, бывало – усадьбу брали штурмом, когда падут защитники. Но всегда, знайте – всегда здесь был хотя бы один из рода Караччоло. Хватит и того, что все три моих сына ушли в Рим в городскую милицию. Там они нужнее, да. Но именно поэтому моё место – здесь. Мы благодарны за помощь, но это наша земля. Нам её защищать и на ней умирать.

Старик развернулся и вышел из помещения. Мамаев попробовал обратиться к супруге владельца:

– Сеньора, ну может, вы уговорите мужа?

– Увы, не могу, пусть вы и правы, сеньор подполковник. Его место в городе, а здесь должна остаться я. Есть долги, которые пришла пора платить. А у меня к тем, кто рвётся сюда, длинный список к оплате. Это наша земля, потому именно нам её защищать и за неё умирать. С вашей помощью.

И вышла следом.

Оба, и старый дворянин, и его супруга погибнут в самом начале боя. Молодёжь ушла в город, прикрывать отход оставались такие же, как сеньор Караччоло, старики. В нарушение приказа Мамаева, который раз не мог выгнать, поставил их на самую

дальнюю тыловую линию, ополченцы заняли ложные позиции батальона. Нормально оборудовать фальшивку, включая установку имитаторов, не успевали. Наступавшие с севера фанатики это отлично знали, поэтому, когда на ложных позициях были замечены настоящие, живые люди – поверили и нанесли удар именно туда. Они были уверены, что поразили центральный пост БПЛА и штаб батальона… В результате засевшие в засаде русские миротворцы не просто сожгли разом два звена вертолётов, сбили один и повредили второй самолёт-штурмовик. Мало того что в ловушку попались какие-то местные асы – подбили зарвавшихся от безнаказанности фанатиков даже не из ПЗРК, а с мобильных противодроновых платформ. Для остальных пилотов стало шоком. Старики могли собой гордиться, своей смертью они купили остальным чистое небо до самого конца боя. В зону ПВО «Енисея» вражеские пилоты просто отказались заходить.

После ухода старушки, Мамаев витиевато выругался и перенёс своё внимание на команду операторов беспилотников.

– Журавлёв. Поди сюда.

– Товарищ подполковник…

– Отставить. Не до этого, а мы не на плацу. Кино меньше смотреть надо. Казанцы передали: «Работайте, братья!» Объяснять надо?

В помещении все резко замерли, словно у людей отключили, как у роботов питание. Кто-то зашептал молитву. Такой сигнал подавали лишь в одном случае. Оборону заставы или подразделения смяли, немногие уцелевшие бойцы ценой жизни постараются дать товарищам на следующем рубеже ещё хоть немного времени – но и только.

Майор продолжил:

– Полчаса, максимум – сорок минут. И навалятся на нас. А теперь давай, рассказывай свою идею. И не надо говорить, что ничего такого. Мне уже доложили, как ты тут химичишь.

– Товарищ майор, я…

– Отставить. Журавлёв, мне в п…у твои тайны, мне на х… сдалось, кто ты и как оказался в Риме. Мне хватит, что у меня под рукой такой спец экстракласса. Давай я сам скажу. Через полчаса на нас полезут. Еб…ь на всю эту х…ю, которую в эфир для оправдания на потом лепят. Там не просто фанатики «Зелёного меча пророка», этих вперёд мясом гонят. А за ними идёт армия итальянского эмира, британского халифа и испанского халифа. «Зелёных» мы покрошим. Дальше первую волну отобьём, пока они не знают, что у нас полнокровный батальон стоит, причём штатка у нас по нормам Внешнего корпуса. Так там полноценный

армейский корпус наступает. Подтянут РЭБ, закидают «песчанками». Сначала вас сожгут, потом нас. Даю им два часа. И полчаса, пока мы крошим «зелёных». Два с половиной часа самое большее, и только потому, что дорог с севера мало, и наступать они могут только в лоб.

Артём молчал. Да, противник пока не знает, что тут не просто солдаты с лёгким оружием или ополчение. Отправляя в неспокойный регион солдат, командование не поскупилось, и вооружались миротворцы по нормам Внешнего экспедиционного корпуса России, где каждое подразделение обязано при необходимости сражаться как полностью автономная тактическая единица. Из-за этого кроме обычной пехоты имелись комплект дронов, артиллерия и бронетехника, и даже одна штука мобильного зенитного пушечно-ракетного комплекса ближнего радиуса «Тор-5000». Но и с той стороны не дураки идут. Описанная майором схема и в самом деле была стандартная как по учебнику. Наступающее подразделение забивает все радиоканалы помехами. Когда противник переходит на дроны на оптоволокне – забрасывает позиции специальными минами, которые несут заряд особых поражающих элементов. Технике эти мелкие частички особо не повредят, но вот оптоволокно рвут мгновенно, причём накрывают каждым выстрелом огромную площадь. Дальше переходить только на лазерный луч или остронаправленную антенну. Хотя бы на старте, чтобы запустить дрон и указать встроенному интеллекту цель. Компьютер через помехи и зенитную противодроновую оборону на броне прорывается в разы хуже оператора, но хоть так. Но это – демаскировать позиции, так как лазеры и такие антенны работают строго по прямой. Сначала выбьют выносные ретрансляторы, затем найдут и накроют основной пост, а если дроноводы успеют отойти – и запасную позицию. После чего ослепший без БПЛА-корректировщиков и без поддержки ударных дронов, дронов-камикадзе, роботизированных наземных платформ и прочего – батальон очень быстро закатают в землю.

– Журавлёв. У меня мужики – не пальцем деланные, но все сказали, что ты в этой х…е разбираешься – как они все разом. Потому я же видел, что ты уже придумал и даже готовить начал чего-то. Чё ломаешься, как целка в борделе? Говори давай.

– Это будут смертники! То есть вы готовы отправить людей на смерть ради…

– Ты не понял? Мы все тут смертники, и мы знали, когда шли. Но пока мы тут держимся, там, – он махнул рукой куда-то в сторону города, – у людей есть шанс. Там женщины и дети. И каждый час, пока мы тут держим, а городская милиция

закапывается по периметру города – это дополнительно процент, что город они удержат. Сколько?

Артём стиснул зубы: Мамаев был прав. Фактор времени – решающий для обеих сторон. Серьёзные игроки отреагируют на события вокруг Рима через три-четыре дня. Сумеют фанатики за это время прорваться внутрь города и устроить тотальную резню – они выиграли. И плевать им потом на всякое международное осуждение и санкции. Но для гарантированного успеха им надо не позже сегодняшнего вечера смять миротворцев, прорвать оборону городского периметра и закрепиться хотя бы в нескольких окраинных кварталах. Не смогут сделать это в первые сутки и реализовать фактор неожиданности, потеряют темп наступления – уже завтра увязнут в городских боях улица за улицей, где ополченцы, вдобавок, знают каждую канаву и камень.

– Восемь дополнительных постов и восемь команд на них. Два оператора и два бойца прикрытия. Я тогда смогу устроить перезвон, и плевать мне на РЭБ и «песчанки», я по радиоканалу все наши дроны поведу. И пеленговать нас будет сложнее. Но там придётся коммутировать по случайной схеме, а временами уходить в режим полного отключения, когда аппаратура физически заглушена и от питания отрублена. Чтобы как можно дольше не могли засечь. И ретрансляторы для связи сюда, с центральным узлом восстанавливать. Это могут только люди, любой автоматический канал управления или засекут, или спалят. И эти люди – первые смертники, сначала их выбьют, а только потом нас тут. Вы готовы отправить людей умирать? А они пойдут?

– Еб…ть… Я сказал – сколько времени это нам даст?

– «Тор» не даст им использовать самолётные БПЛА-корректировщики прямо над нами, то есть наводиться они будут на пределе дальности – считай только для самоуспокоения. А всё остальное они сами же себе помехами забьют, оптику мы им тоже вырубим. Пока они сообразят, что из-за своего же РЭБ сами ослепли, а мы их как на ладони, пока рискнут всё отключить, вдобавок свои посты дронщиков им придётся разворачивать под нашим огнём… Три или четыре часа сверху вашего срока. А может – и больше. И когда все дополнительные посты у нас сожгут – ещё час я смогу держать небо уже отсюда.

– Не трынди, на х… мне сейчас – как. Главное – пять, а то и шесть часов вместо двух. Может и больше… И на это время мы все подходы с севера перекроем вглухую. Да я тебя расцеловать готов! Жаль ты не девка, а с мужиками, извини, не целуюсь. Мужики, кто первый готов сыграть в русскую рулетку с костлявой?

Артём Дымов шагнул самым первым: «Я!..»

Они снова стояли на клетках шахматной доски, которая не имела конца и тянулась до самого горизонта, а над головой висело тяжёлое, пепельно-свинцовое небо. И снова запах дыма и пыли сменился на ароматы больничной палаты.

– Вот там и закончилась жизнь Артёма Журавлёва. В развалинах усадьбы Караччоло, на северном оборонительном фасе столицы Папской области. А достали оттуда уже контуженного и обожжённого Артёма Дымова. По документам. В принципе, я и не против. Тебе это нужнее, чем мне, а мне уже всё равно. Но вот от своего права оценивать, как про меня отныне говорят – не откажусь. Ты струсил. Можешь сколько угодно рассуждать, что ты имеешь право, что твоя жизнь ценнее, чем жизнь какого-то блогера. Факт один: ты бросил всех и сбежал.

– Уйди! Исчезни!

– И в самом деле. Вам лучше бы покинуть это место. Мёртвым не место среди живых, – неожиданно раздался новый голос.

Хорошо, тоже слишком хорошо знакомый голос. Артём, когда обернулся, точно знал, кто это… И всё равно не смог сдержать свои эмоции в узде. Ноги подкосились, и Артём рухнул на колени. Потому что в нескольких клетках далее стоял Фарид! Совсем не такой, как на последнем видеосообщении – смертельно усталый и разом постаревший. Сейчас Фарид выглядел именно так, как при их первой встрече, пятнадцать лет назад. Хитрый и весёлый круглолицый татарин лет сорока пяти. Невысокий, плотный, и вопреки расхожему образу про смуглых, черноволосых татар, Фарид был светлый-светлый, непослушные пряди пшеничного цвета так и торчали в разные стороны. Видно, что человек умный, но какой-то несуразный, немного несобранный, как это часто бывает с творческими людьми. И только немногие, знавшие его истинную натуру, понимали, насколько далёк этот человек железной воли, острого как бритва ума и тщательного распорядка жизни – от маски на публику.

– Спасибо, Фарид… ты меня опять… спас.

– Мне здесь тоже не место. Не буду спорить или убеждать, кто и что я сейчас. Действительно ли я настоящий призрак, или же плод цифрового психоза твоего мозга в виртуальной реальности. Поэтому я ненадолго. Всего лишь напомнить. Помнишь наше с тобой первое правило? Лучше сделать – и возможно пожалеть, что сделал. Чем не сделать и всю жизнь жалеть, что не сделал. Так что неважно, прав ты или нет, но ты уже сделал. А разбираться будешь потом. Как придёт время. Но если ты сейчас погибнешь, то так и не узнаешь, прав ты был, или нет. Потому иди-ка ты, отсюда. Спи давай.

– Спасиб…

Договорить Артём не успел, так как серая шахматная равнина исчезла, сменившись бархатной чёрной занавесью нормального, обычного сна. И снилось ему что-то похожее на летний вечер в большом саду, полном цветущих яблонь, вишен, черёмухи, сирени и каких-то других деревьев, которые он может где-то и видел, но не знал их названия. Странный миг, когда совсем нет ветра, когда пруд в центре парка стелется, как металлическое зеркало, золотое от солнца и серебристо-голубое от прозрачно-далёкого небесного свода. Мягкие ароматы нежным пуховым одеялом обвивают тебя со всех сторон, щекочут ноздри и кожу. И красивый, почти игрушечный белый замок виден на холме вдали, между деревьев, а над ним парит огромный, красивый и разноцветный дракон. Кажется, что ничего лучшего, чем это место ты не встречал во всю жизнь… И хочется остаться в этом саду навсегда.

Глава 17. Добровольный Робинзон

Проснулся Артём на удивление свеж и бодр. Посмотрев в интерфейсе дату и время, с удивлением обнаружил, что на улице середина следующего игрового дня. Идти далеко – поздновато, но разведку окрестностей произвести стоило. А перед этим перекусить. Усталость за время отдыха восстановилась целиком, но Здоровье не так чтобы много. Да и обедать, если верить Сакамото, теперь необходимо каждый день. Потому Артём запустил стоявшую в углу комнаты печь и достал из инвентаря кусок мяса.

Полчаса спустя, изругавшись на всех трёх известных ему языках, истратив все запасы и так ничего и не получив, Артём подумал, что его широкий жест отдать Вадиму рецепт стал ошибкой. Тогда это казалось правильным. Шансы выжить у Вадима и его команды Артём оценивал как неплохие. Рано или поздно в город придётся возвращаться, а отсюда – хорошие отношения при расставании станут мостиком восстановить нормальное общение. И через Вадима уже получить информацию по ситуации в городе. Тем более со способностями Изобретатель и Записать рецепт можно всегда изготовить новый. Не учёл Артём лишь одного. Похоже, на старте, и чтобы затянуть, увлечь побольше народу, Сакамото чего-то нахимичил с вероятностями событий. Сделал так, чтобы всякие рецепты и полезные вещи выпадали почаще, как и срабатывали таланты. Сейчас же всё вернулось к базовым показателям. А отсюда, чтобы изготовить порцию еды, придётся как минимум тратить от четырёх до десяти порций мяса каждый раз. Перед этим же мясо необходимо будет добыть.

С подворья вело несколько дорожек в разные стороны. После недолгих размышлений Артём выбрал ту, которая вроде бы шла параллельно болоту. Спустившись по тропинке с холма налево, он вскоре оказался перед чёткой, словно прочерченной линией, разделявший другой гексагон. По ту сторону границы без всякого перехода редколесья лесостепи сменялись густым смешанным лесом из дубов и сосен. Не к месту вспомнились шутки сотрудников отдела Q/A, когда ещё до анонса «Китежа» они поверяли работоспособность системы. Дескать, если бы мир не разделялся на чёткие области, то жизнь в нём была бы просто невозможна. Ибо там, где луга и леса, поля и горы смешались между собой, не признавая границ и создавая полную неразбериху, такой нелепый мир не смог бы существовать. Ввиду своей полной ненадёжности. А жить надо строго в правильном и

упорядоченном мире.

Вот, дошутились. Он теперь здесь заперт и живёт, строго по местным ролевым правилам. Хотя в чём-то плюсы от этих правил есть. Например, разведку действительно лучше начинать вдоль границы гексагонов, так как мобам через неё хода нет. Если попадётся нечто пока не по зубам – Артём всегда успеет сбежать.

Идея сработала, но не совсем так, как он изначально рассчитывал. Какое-то время Артём шёл мимо красивых как на подбор дубов в два обхвата или стройных сосен. Вроде растут в полном беспорядке, как и время от времени попадающиеся поляны. На самом деле генерилось всё по сложной, но формуле, а потому если внимательно следить, то можно уловить закономерность. И ни одного моба навстречу. Оставалось мысленно над собой подшучивать, что, дескать, по всем наставлениям самое способное к добыче зверя время – утренняя и вечерняя заря. Ну а сейчас – полдень, вот вся дичина и прячется в густоту здешних лесов.

Зверушек Артём повстречал неожиданно и еле успел нырнуть обратно с поляны в лес. На поляне паслись четыре моба «Благородный красавец-олень». Монстр не особо опасный, правда, копытами и мог неслабо приложить, как и рогами. При этом, хотя вещи с него не выпадали, оленя можно было разделать сразу на мясо – и много, а рога неплохо ценились у разных производителей зелий и оружейников. Особенность моба была в том, что когда олень находится в безопасном месте, то спокойно пасётся, но при нападении старается не атаковать в ответ, а бежать. То есть для охоты нужен маг вроде Юли, с лозой или параличом. Ну ли хороший лучник, при каждом попадании стрелы олень тормозился, так что можно догнать и попробовать зарубить.

В одиночку поймать оленя считалось невозможным… За исключением такой довольно уникальной ситуации, как сейчас, когда союзником выступит игровая механика. Поэтому Артём отошёл ещё чуть глубже в лес – его не должны учуять, а дальше по дуге вышел ровно к центру поляны. И бегом атаковал, ткнув одного из оленей копьём.

«Благородный красавец-олень получает урон 22, жизней 178/200».

Три остальных моба кинулись бежать в разные стороны. А вот тот, на кого нацелился Артём, оказался в ловушке. Бежать прямо на игрока ему запрещал алгоритм, бежать в противоположную сторону он тоже не мог, там граница гексагона. Для моба – непреодолимая преграда. Вильнул вправо…

«Благородный красавец-олень получает урон 24, жизней

154/200».

Алгоритм тут же приказал бежать в противоположном направлении от того места, где оленя подранили. Но благодаря длине рогатины и тому, что олень всё равно имел некоторую инерцию, Артём успел сместить наконечник и уколоть снова, уже слева.

«Благородный красавец-олень получает урон 18, жизней 136/200».

Некоторое время Артём гонял животное туда и сюда, пока олень не рухнул на траву, изображая агонию, а Система уведомила:

«Уничтожен Благородный красавец-олень. Начислены очки опыта Тела 903/2200. Синеглав, поздравляем! Бонус первопроходца. Вы первый игрок, убивший монстра Благородный красавец-олень в пределах первого Радианта. В награду игрок Синеглав получает Простую книгу для записей. Стандартный предмет. Знакомясь с ремёслами и рецептами мастеров, неплохо иметь возможность сохранить чужой опыт для себя. Книга для записей позволяет записать и скопировать любой рецепт, который доступен игроку, когда он держит его в руках или хранит в инвентаре. Количество чистых листов для записи 70/70. Вес 0,25 мер. Внимание, игрок не может записать рецепт, недоступный для его уровня применения. Внимание, каждая страница может быть использована только 1 раз. При повышении уровня рецепта необходимо использовать новую чистую страницу. Внимание, любая страница может быть вырвана из книги и стать самостоятельным рецептом».

Артём вздохнул: ну вот до чего полезная штука. Эх, будь она у него раньше… С другой стороны то, что он стал первым, убившим оленя – подтверждение: до местных гексагонов никто раньше не добирался. А отсюда есть шанс выбить себе ещё чего-нибудь под бонус первопроходца.

Со вздохом – здесь, конечно, крови особо нет, и кишки не воняют, но процесс разделки туши всё равно дело муторное – Артём достал из инвентаря универсальный нож. С другой стороны, спасибо и на том, что в «Китеже» работают навыки реального мира. Ну и отсюда, поскольку разделкой добычи в древности владел любой охотник, то и здесь можешь покупать навык, а можешь пользоваться личным опытом реального мира. Хотя и с поправкой, конечно – в реальном мире рога можно отрубить да хоть тем же мечом, но отпиливать ножиком занятие из малореальных. Тут же меч просто отскочит, так как предназначен исключительно для убийства. Зато ножом универсальным – легко.

Артём как раз закончил с рогами и наполовину разделал тушу, временами похохатывая, так как готовые нарезанные куски мгновенно превращались в стейки игрового «Кусок мяса». В этот момент с противоположного конца поляны раздался дикий рёв.

Громадное лохматое существо, метра три ростом, показалось из-за деревьев и уставилось на человека жёлтыми и полными злобы глазами. Чудовище недружелюбно зарычало, обнажив при этом нестройный ряд клыков, будто бы беспорядочно вбитых молотком в его огромную пасть. Бешеный медведь, самый сильный монстр здешних лесов. В другое время Артём с ним, может, и померился бы силой – показатели у них примерно равны, но у человека есть кольчуга, да и жизней почти полторы тысячи против пятисот у медведя. Но не сейчас, когда даже после сна у Артёма показатели 770/1440. Тем более бешеный медведь – это достаточно умный монстр, который умеет…

Медведь снова заревел, затем, без особой натуги, поднял над головой кусок валявшегося бревна, на его плечи посыпались комья земли. Было заметно, что когти оставили на потемневшей коре белые отметины, настолько острые. Дальше медведь метнул в человека бревно, рассчитывая оглушить, и кинулся в атаку. Артём с громким стоном сожаления успел подхватить копьё и рога – и рыбкой метнулся через границу гексагона. После чего оставалось стоять, смотреть на качающиеся вокруг пустой поляны сосны – с соседнего гексагона мобов и выпавшие предметы не видно. Можно вдыхать тонкий запах смолы, вслушиваться в крик и стук дятлов. Где-то недалеко говорливо болтал ручеёк… Артёму хотелось материться в голос, останавливала лишь бессмысленность этого занятия в одиночестве. И ведь только начало снова везти, как медведь всё испортил.

На свои рефлексы тоже хотелось ругаться. Нет, с игровой точки зрения рога намного ценнее. В отличие от мяса, которое можно набить где угодно, олени водятся всего на нескольких гексагонах. Для квеста ему рога пока не нужны, но можно продать, за рога неплохо заплатят. Хотя на игровом рынке, где цены выставляет система, цены всегда так себе. В отличие от обменного рынка, где цены на покупку и продажу друг другу устанавливают игроки… Плевать, Артёму сейчас не игровая валюта нужна и не квест. От наличия мяса зависит его выживание! Как с точки зрения условий, поставленных Сакамото, так и для регенерации очков жизни. По-хорошему рога надо было бросать, а хватать готовые стейки мяса.

Сейчас уже ничего не исправить. Тем более после того, как Артём покинул гексагон, туша оленя – пропала. Зато медведь наверняка там и ждёт. И вообще, туда пока лучше вообще не

соваться. Там, похоже, гексагон заточен под магов. Того же оленя или медведя маг вроде Юли одолеет легко, кидай лозу и быстро руби. Жаль, что она не согласилась… На этом Артём сплюнул: ладно, нечего думать про упущенные возможности – сам виноват, надо было иначе подбирать ключик к психологии. Пока же что в раздаче выпало, с тем и играем. И первым делом вернуться в дом и отнести рога. Не бросать же?

В комнатушке избы на холме Артём активировал экран рынка. При этом насмешливо фыркнул, всё-таки забавно смотрелся современный экран, вписанный в старые брёвна стены. Несколько секунд решал, не попробовать ли продать рога через обменный рынок? В итоге всё равно отказался. Да, выгоднее продавать напрямую из рук в руки, причём за комиссию от цены можно и удалённо. «Магический телепорт рынка». Но у игроков, скорее всего, пока денег мало и нормальную цену никто не даст. Да и светить своё местоположение категорически не стоит, а в обменном рынке всегда указываются локации продавца и покупателя. Поэтому Артём открыл игровой рынок, нашёл в списке предметов «Рога благородного красавца-оленя» – и был приятно удивлён. Принцип спроса и предложения работал. Квест на доставку рогов у кого-то из неписей уже явно имелся, но рога на продажу Артём явно предложил самым первым. Чтобы кто-то их купил у игровой системы потом с доплатой и принёс в качестве квеста. Так вот, даже компьютерная система предлагала за рога аж двадцать пять медяков. Недолго думая, Артём подтвердил продажу, поставил галочку «оставить средства на личном счёте рынка» и приложил рога к экрану. Тот мгновенно всосал покупку, пришло уведомление о пополнении рыночного игрового счёта. Ну а настроение как-то повысилось. Если совсем уж припрёт, можно купить еду через рынок, про это он просто сразу не подумал… Да уж, смешно: курьерская доставка по адресу еды из трактира работает и тут.

Так что, напевая весёлую песенку, Артём вышел с подворья, прикидывая, в какую сторону ему направится теперь. Назад в болото точно не стоит, там бегает осьминог. Налево он уже ходил. Тогда прямо? Артём шёл легко и с хорошим настроением. Вроде бы самый жар после полудня, а берёзки и ели растут островками, тени мало – но нет в воздухе горячей сухости и привкуса сухой травы. Если и есть, то лишь немного, чтобы намекнуть, но не доставлять дискомфорт. Золотыми стрелами снуют между рощицами лимонные птички. Весело и резко вскрикивают зелёные попугаи, срываясь с деревьев и радугой сверкая среди зелени берёз и елей. И вовсе не кажется это странным, такое вот сочетание северной растительности и ярких

тропических птиц. А к ним в добавку порхает и замирает на солнце рой огромных пышных бабочек.

Какое-то время навстречу никто опять не попадался, если не считать птиц декоративного антуража. Пока на очередной прогалине, оставив за спиной рощу елей, Артёму не встретился просто огромных размеров дуб. Дуб был велик и очень стар, его крона давала обширную тень, а вокруг паслись… Обычные морские свинки, если, конечно, встречаются свинки размером со среднюю собаку. Причём когда Артём подошёл вплотную, на него никак не отреагировали, зверушки продолжали щипать и жевать траву. На самом деле это был один единый монстр, ну, по крайней мере, в игровой системе. И он специально никогда не нападал первым. Поэтому Артём спокойно обошёл стаю так, чтобы дуб прикрывал спину.

Прикинул, что рогатиной пользоваться нет смысла – у неё слишком низкий коэффициент попадания, а отдельные особи стаи имеют слишком высокий показатель Ловкости. На десять единиц выше, чем у Артёма, так что любое древковое оружие теряет свой бонус. Пытаться держать их на расстоянии тоже нет смысла, врагов много. Тактика стаи у монстра отсутствует, но всё равно навалятся кучей. Зато меч должен с гарантией перекрывать любую особь даже при самом низком срабатывании коэффициента попадания.

Артём поудобнее ухватил меч и с размаху рубанул по ближайшей особи. Та, картинно дрыгая лапками, упала бездыханная.

«Игрок Синеглав атаковал Стаю обидчивых хомячков 20х50. Особенность – обидчивость. Хомячки обиделись на вас за то, что вы тронули одного из их стаи. Теперь стая будет преследовать вас, пока не загрызёт или пока в стае есть хотя бы один хомячок. Обидчивый хомячок получает урон 62/50. и погибает. Стая обидчивых хомячков 19х50».

Дальше Антон почувствовал себя ножиком в мясорубке. Он как бешеный махал мечом, промахиваясь два раз из трёх, настолько шустрыми были хомячки. Однако если попадал, то хомячки падали на траву бездыханные, а некоторые аж разрубленные пополам. В ответ хомячки прыгали и кусались, но поскольку большую часть ущерба принимала на себя пока ещё кольчуга, то укусы наносили один или два урона за раз.

Наконец, последний хомячок, дрыгая лапками, упал без дыхания. И тут же пришло уведомление:

«Игрок Синеглав жизней 702/1440. Уничтожена Стая обидчивых хомячков. Начислены очки опыта Тела 1903/2200. Синеглав, поздравляем! Бонус первопроходца. Вы первый игрок,

убивший монстра Стая обидчивых хомячков в пределах первого Радианта. В награду игрок Синеглав получает Малый ремонтный набор. Стандартный предмет. Вещи, увы, несовершенны и недолговечны. Сапоги изнашиваются в дороге, кольчуга получает повреждения, рубаха может порваться, а меч затупиться. Чтобы не остаться без брони и оружия, надо уметь их вовремя ремонтировать, а для этого нужны инструменты. Малый ремонтный набор позволяет ремонтировать любой стандартный предмет. Каждый ремонт отнимает 20% максимально возможного износа. Вес 1 мера. Ограничение по использованию: набор могут использовать только игроки с навыками Кузнец, Кожевенник, Изобретатель. Изобретатель получает штраф по времени – тратит на 1/4 времени больше на ремонт, чем специалист. Изобретатель получает штраф по износу +5% при ремонте».

Вдобавок из хомячков выпало аж четыре мяса. Боясь спугнуть удачу, Артём схватил куски и чуть ли не бегом кинулся к дому. Может, и хорошо, что Огниво осталось в городе. Он бы не удержался попробовать сразу на месте, а в печи шанс на успех выше, чем на костре. Да и результат лучше.

Сработало уже на третьем куске. «Мясо, приготовленное в печи уровень 1. Восстановление 80 здоровья и 170 Усталости».

– Получилось!

По вкусу была всё та же баранина, не шашлык, но близко. Это сейчас было полной ерундой, Артёма переполняла эйфория. Мясом он закрыл на сегодня потребность в еде, вдобавок восстановил почти все повреждения, полученные в драке с хомячками. Теперь надо было срочно ремонтировать кольчугу, у неё износ был уже 90/800. А без защиты в здешних краях – плохо. Остаток дня потратить на ремонт, ночью поспать – это ещё +250 к здоровью. И можно открывать сезон охоты на хомячков и прочих местных зверушек. К тому же рано или поздно ему просто обязан выпасть рецепт на приготовление мяса. И тогда самые основные проблемы выживания можно считать решёнными. Хотя бы на первое время.

Часть IV. Сложности простых квестов. Глава 18. Вопросы без ответов

Босс локации заревел и «разделился» на три составляющие. Причём одна из них кинулась прямо на Юлю. Девушка еле успела отскочить, ругнувшись сквозь зубы, одновременно кидая лозу – но мимо. Дальше пришлось чуть ли не кубарем уходить с линии атаки. Ну вот почему эта тварь не призывается на соседнем гексагоне? Там густой лес, по большой части состоящий из березняка, липняка, калинника и осинника. Монстр Сиамские близнецы-медведи в густом подлеске запутался бы, добавить Лозу... Здесь же вокруг стоял вроде тоже густой лес, но из больших кедровых и кипарисных деревьев, без кустарника и с большим расстоянием между стволами. А сам монстр не просто так состоял из трёх сросшихся между собой хвостами медведей. Если панда был сильный и толстый по части жизней, но медленный, то гризли и бурый медведь – очень шустрыми.

Хорошо хоть они не могли отдаляться сильно далеко друг от друга, хвосты тянулись ограниченно. А панду сейчас крепко зажали сразу три бойца. Полоска жизни у этой части сиамских близнецов таяла буквально на глазах. Поэтому, не дотянувшись сразу, гризли тут же торопливо двинулся обратно, помогать панде. Юля поднялась с земли и закрутила во все стороны головой, выискивая Амину. И сразу захотелось ругаться: эта безбашенная девчонка, увернувшись от когтей бурого медведя, ткнула его мечом. Повезло, сработал талант подлого удара. Юля же еле удержалась, чтобы прямо сейчас не догнать и не дать подзатыльник. Но как только добьют босса уровня – так сразу! Потому что Амина не отступила, а явно готовилась нанести ещё удар!

Чтобы хоть как-то обезопасить дуру, едва Лоза перезарядилась, Юля бросила заклинание не в условный центр близнецов-медведей, а прицельно в бурого мишку. Гад оказался шустрым, но и опыта у Юли за последнее время добавилось, наловчилась она уже. Лоза выросла кругом чуть больше четырёх метров, и медведя всё-таки захватило парализовав. После чего Юля бросила поблизости облако Ядовитой пыльцы – исключительно на отсечение модуля-гризли: интеллект у медведей достаточный, чтобы не лезть в облако яда. А если попал в зону действия – сразу выскочить. Сообщение системы всё равно

стало приятным бонусом:

«Сиамские близнецы-медведи получают повреждение Ядовитой пыльцой 48. Жизней – 1218/1800. Панда 408/800. Гризли 515/600. Бурый медведь 296/600».

Облако легло на удивление удачно. Гризли ревел, но чтобы пройти к людям прямо ему мешал модуль панда, слева – лоза, а справа пыльца. Два копейщика, мечник… и конечно же, снова Амина – навалились на бурого медведя. И хотя заклинание Пыльцы действовало всего пять секунд, плюс ещё четыре секунды гризли растягивал хвост и бежал на помощь бурому медведю, людям хватило времени. У бурого медведя осталось всего сорок жизней.

Дальше Юля, которая за время действия ядовитого облака как раз успела оббежать монстра и добраться до стороны бурого медведя, ухватила Амину за шкирку и отшвырнула подальше. Получила при этом от гризли скользящий удар лапой вдогонку – хорошо, спасла кольчуга. Поглотила шестьдесят из восьмидесяти урона. А вот Амине, особенно если гризли успел бы вцепиться зубами, пришлось намного хуже. Но тут копейщики, «приняв» гризли на копья, вдвоём смогли его на какое-то время задержать. Длинное древковое оружие мешало дотянуться лапами, гризли бессильно ревел, но когтями махал впустую. Остальные быстро начали добивать бурого медведя. Лоза могла держать его ещё пятнадцать секунд, игроки справились раньше. С тоскливым рёвом бурый медведь подох. И сразу же все, в том числе «державшие» панду игроки отскочили назад, разрывая дистанцию. Теперь можно не торопиться, босс локации обречён. Волочащаяся как якорь туша дохлого бурого медведя снизит и так невысокую скорость передвижения медведей-близнецов. А оставшись всего-то вдвоём, два оставшихся модуля больше не смогут держать круговую оборону. Как стая волков кружить вокруг, укол-отскок. Главное – не торопиться и от этого не допускать ошибок. И хотя несколько раз медведи ещё цепляли людей когтями, Юля лечила намного быстрее.

«Уничтожены Сиамские близнецы-медведи. Юльця, получено очков опыта 225. Согласно настройкам итоговые очки опыта Тела 443/4840, очки опыта Духа 2943/4840».

Опыта получалось мало – босс хотя и толстый, но ходить на него безопаснее группой. Как выяснилось уже в процессе игры – особенность локальных боссов гексагонов была в том, что имелся ползунок распределения очков опыта в Дух и Тело вне зависимости от того, чем его убивали. Использование магии или вспомогательных навыков вроде музыканта влияло лишь на максимальный процент распределения. Убил мечом, копьём, в

общем, физически руками – на Дух можно было выделить максимум треть, применял магию или любые навыки Духа – можно ползунок подкрутить в сторону Духа посильнее. Впрочем, очки опыта были скорее приятным бонусом, так как на боссов локаций всё равно ходили в первую очередь ради добычи, особенно квестовой.

– Девчонки, признавайтесь, кто из вас такой везучий? – хохотнул лидер команды. – Не только неплохой щит, но и сорок монет.

– Пополам, – быстро сказала Юля.

– Да я не спорю, не спорю, – снова хохотнул лидер. – Делим командами. Как договаривались. Остальное тоже как договорились.

Со всех трёх медведей тем временем содрали шкуру и обрубили когти. Когти гризли и шкуру панды должны были получить девушки – они нужны были им для квеста от одного из ремесленников. Остальное получали парни-бойцы, в том числе и выпавшие из босса вещи. Впрочем, парни и рисковали больше. По плану девушки вообще в бой не вступали. Амина с её карьерой воровки принципиально имела низкие показатели телосложения и небольшое число жизней, зато благодаря навыкам Тонкий слух и Подслушивание могла заранее определить, с какой стороны подбираются Сиамские близнецы-медведи. Не самый быстрый монстр, зато он умел отлично прятаться и подкрадываться, чтобы неожиданной атакой из засады в первую минуту боя нанести игрокам серьёзный ущерб. Юля же присоединялась как лекарь в первую очередь, ну и как боевой маг с Лозой и Пыльцой. Если удавалось кого-то из мишек поймать в ловушку, это становилось неплохим подспорьем. Всё было продумано… Если бы эта безмозглая девчонка не полезла в драку!

Будь Юля была одна, то заодно отказалась бы от своей доли полученного разделки мяса. Всё равно из-за использования Ядовитой пыльцы Мясо сырое превращалось в Тухлое мясо. Юле его даже в руки брать противно было, а вот среди игроков оно стало пользоваться неожиданной популярностью. Те же медведи глотали мясо как игровой предмет, на несколько секунд не только лишаясь главного оружия – зубов в пасти, но и получали дебафф отравления, что замедляло их скорость и снижало атаку. Но то ли Амина меньше страдала брезгливостью, то ли была более хозяйственной, но от положенной девушкам доли не отказалась.

Всю обратную дорогу Юля демонстративно шла рядом, но не разговаривала. Закатывать скандал на глазах у посторонних не было никакого желания, но надавать по шее очень хотелось. Так

что с охраной в воротах – неписи-стражники пропали ещё в момент Армагеддона, но их заменяли люди – Юля торговалась азартно и зло, спуская пар. Тем более речь шла о том, как считать добычу и какой с неё процент должен пойти в городскую казну. Шкура панды стоит не так уж мало, но она квестовый предмет? В итоге сошлись «по две монеты с каждой из девушек» и разошлись недовольные друг другом. Юля возмущалась – «ободрали на пустом месте», стража – «обнаглели налоги не платить».

Прорвалось это наружу, когда девушки вышли из лавки на улицу, а Система уведомила, что каждой «+800 очков Духа и +200 отношений с лавочником»:

– Я тебе что говорила? Нашла медведей – стоишь в сторонке и не рискуешь. А ты куда полезла?

– Я тоже нормально играть хочу! А не смотреть на остальных. И я тоже нормально...

– Ах, нормально? Ты ещё не усвоила, что это давно не игра, а всерьёз? Думать надо. С твоим уровнем Атаки, да и с моим по боссу, если мечом лупить – это пара единиц жизни за удар. Помощи от тебя никакой, а вот огрести, если бы я тебя не выдернула, ты огребла бы по полной! Даже мне неплохо так снесло бы, но у меня кольчуга. А тебе мы так пока ничего и не смогли выбить для защиты, тебе лапами сотню бы снесло, а зубами ещё сотни три добавило. Жить надоело? В общем, так. Пора прекращать. Больше я тебя с собой не беру.

– И не надо! Сама оставшийся нужный опыт Духа наберу! И нужное число монет!

– Вот и набирай. Квестами внутри города. Потому что за стены ты больше ни ногой. Одну не пустят, а я ответственность за тебя брать не хочу и с собой не возьму.

Амина отвечать не стала, обиженно развернулась и быстро зашагала по улице в сторону от Юли. Та проводила девчонку раздражённым взглядом и решила: вот и хорошо. После чего зашагала к трактиру «Колбаса и рыбы». Хотелось или дать кому-то в морду – что и в условиях города, и вообще было неразумно. Ну или гнев чем-нибудь заесть. Тем более одним из плюсов виртуальной реальности было то, что внутри не толстеешь, можно жрать торты хоть по три раза на дню неделя за неделей.

В трактире было практически пусто, разве что сидело штуки четыре завсегдатаев-неписей. Хоть и виртуальный мир, а законы экономики и труда, оказалось, работали так же. И не очень много пока людей, у кого есть свободные монетки посидеть в трактире. И день в разгаре – кто может, бегает и рубит мобов, стараясь хоть чего-то заработать. В самом дальнем углу Юля заметила Вадима и радостно направилась туда. На столе у того стояли кувшины

пива, и это было кстати. Как раз поможет успокоить нервы! Так что Юля, не думая, бухнулась на лавку возле стола, схватила один из глиняных кувшинов и разом проглотила чуть ли не половину содержимого. Буквально каждой клеточкой ощущая вкус и начавшее разливаться по телу тепло.

Вадим на это смотрел снисходительно:

– И кто же тебя так довёл?

– Вот не поверишь. Амина.

– Ну почему? Хорошая девочка.

– Хорошая?! – Юля аж взвилась в негодовании: – Знаешь, чего учудила? В общем, меня довольно часто зовут на всякие данжи и на боссов локаций…

– Ты же говорила, тебя тошнит уже по десятому разу рубить стража Заброшенного храма или чистить логово разбойников?

– Ну есть немного, – смутилась Юля. – Но тут Амине понадобилось помочь. Меня как лекаря охотно берут с собой, ну а я говорю, что мы с Аминой – команда. Тем более ей как разведчику, если рейд на босса локации делаешь – цены нет. Да и в том же данже Храма её способности неплохо помогают. Понимаешь, Амина же художница, она и сюда-то попала, выиграв аккаунт на конкурсе. Она и здесь рисовать готова, но дальше вопрос – а зачем? Просто картинки, так у нас нет пока тех, кто будет их покупать просто так, для красоты.

– Всегда был против измерять искусство деньгами, но тут права, – вздохнул Вадим. Не та ситуация пока, чтобы думать о роскоши и чистом искусстве.

– Вот. Проблема в том, что Амина играет за поклонницу Мара, а всякими музыкой, танцами, картинами и прочими заведует богиня Райя. Причём – непрофильный талант Рисование ей обойдётся вообще в три серебряных или очка Духа. И это не самое плохое. Чтобы её картины стали игровыми предметами, нужен набор художника, а даже стартовый набор, с которым в игру заходят – это половина серебряного.

– Сколько? – поперхнулся Вадим.

– Именно. У нас пока на двоих чуть больше трёхсот медяков, и это не считая того, что чего-то да тратить приходится на еду. Хорошо хоть сегодня нужный объём опыта почти добили, но ещё двести монет… В общем, бегать и бегать. Но я больше не буду! – Юля с такой силой поставила кувшин на стол, что едва не расколола. – Представляешь, чего эта девчонка учудила? Мы сегодня на медведей-близнецов ходили, так по плану она как медведя нашла – в сторонке стоит. Она ведь «тонкая», и брони нормальной так и нет. А эта дура взяла и полезла. Рубить. Медведя. Говорит – я хочу тоже интересно играть. Ветер в голове,

никак не поймёт, что это уже не игра... Э-э-э, ты чего?

Потому что Вадим на словах Юли с чего-то начал смеяться:

– Не могу, вот точно – дети как зеркало родителей, ну а для кумиров – их фанаты. Как, неприятно в зеркало смотреть-то оказалось?

– При чём тут зеркало? – растеряно, и немного обиженно сказала Юля, огорошенная реакцией собеседника.

– А при том, что ты абсолютно такая же. И точно так же любишь делать поперёк планов и приказов, как в голову взбредёт, если считаешь, что права. А потом будешь обижаться, что тебя не так поняли, но ведь получилось, а значит, ты была права? И не спорь, со стороны виднее. Амина же старается быть похожа на тебя. Ты же для неё кумир и идеал. Не поняла? Ну вспомни, её семья из Рима. Нет, по меркам всяких европейских халифатов живущие в Риме мусульмане – верх бесстыдства. Родители у неё очень прогрессивные люди, далёкие от шаблонов и многое дочери позволяют. Да то же участие в конкурсе «Китежа». Но всё это именно что с их точки зрения, а если брать нашими мерками, то семья Амины жутко патриархальная и консервативная. И вдруг перед ней – ты. Буквально идеал, тоже женщина, но очень многого добившаяся, причём исключительно своим трудом и талантами. С мировой известностью, она же твои выпуски смотрела. Да-да, я с Аминой разговаривал. Поэтому и с поведением она копирует тебя. Так что иди-ка ты мириться, и спокойно объяснять, где Амина была неправа. Она действительно очень умная девочка, она поймёт.

Юля открыла рот возразить... и закрыла, так как внезапно поняла, что не знает, чего сказать в ответ. Но тут её взгляд упал на стол и зацепился за число кувшинов с пивом. Особенно уже пустых. Учитывая, что пиво лишь снимало Усталость, но никак не влияло на остальные характеристики и не лечило, поэтому в отсутствии лишних денег особой популярностью не пользовалось, а отсюда сильно подешевело. Чем Вадим явно воспользовался, всё равно прокутив уже медяков двадцать, не меньше. Да он же...

– Хочешь, угадаю твои мысли? Они у тебя на лице написаны, когда ты число кувшинов посчитала. Преимущество виртуальности, здесь твой желудок не ограничен двумя литрами. Обратная сторона – напиться тут невозможно. Даже если постараешься. Даже если очень хочется. Так, лёгкое действие, как если дома выпить полбанки, и проходит практически сразу...

– Что... случилось? Что с тобой?

– Ничего. Ничего, если не считать, что у меня внезапно появилось свободное время. Городской совет отлажен и работает. Мужики сегодня в городском патруле, а я вот разбирался с

делами Совета и закончил рано. И подумал… – дальше он сказал почти шёпотом: – Я ведь здесь застрял, потому что не хотел с женой ссориться. Типа я и так на работе торчу, дети меня почти не видят – а ещё и в игру ушёл? Понимаешь? Я ведь их предупредил, что чуть-чуть задержусь в тот день на работе, а сам туда интерфейс притащил… и влип. Насовсем влип и не знаю, выберусь ли вообще. И даже напиться не могу, чтобы эту мысль заглушить.

Надо было сказать слова утешения и, дескать, всё не так плохо и их обязательно спасут. Но Юля внезапно ощутила, как у самой в носу защипало, а из глаз покатились слёзы:

– Знаешь… А я ведь такая же дура. Я к бабушке приехала, в отпуск. И когда она мне говорила – ты ко мне приехала или играть – я ей сказала, что вот только ненадолго в игру, и дальше мы с ней пойдём гулять.

Как-то всё, накопившееся за последние дни прорвалось наружу. Юля заревела чуть ли не в голос. Вадим подождал несколько минут, давая прорыдаться и успокоиться, а затем неожиданно сказал:

– А знаешь, я тут недавно выяснил, что твой Артём жив и здоров.

– Никакой он не мой. И вообще он… – Юля мгновенно рассердилась так, что аж рыдать перестала.

И не до конца простила его, и вообще – дома ей мало было, когда родители подсовывали разных парней, так ещё и тут сватать станут? Дальше покраснела, так как сообразила: она попалась на простую уловку. Своими словами Вадим заставил переключиться на совсем иную тему и перестать рыдать.

– А по-моему, он тебе вполне понравился. Не зря стоило упомянуть, как ты немедленно разозлилась, аж себя жалеть перестала. Да и человек, скажу – неплохой очень. Он ведь мог ничего нам не отдавать, и со всех сторон был бы прав, расстаёмся, и каждый сам за себя. Да и самому пригодится, особенно сейчас. Вспомни, как нас выручили его подарки и тогда, и уже недавно? А, ты не в курсе – у меня в команде двое поначалу, пока не разобрались, в красную зону провалились почти до нуля. Зелье восстановления им жизнь спасло, и у нас с тобой ещё по две штуки осталось. Признайся, без этой страховки ты бы Амину с собой не взяла? Ну да ладно, я о другом, если что. В общем, тут некоторое время назад на связь с Городским советом вышел Сергей Михайлович Баринов. Он сотрудник клиентского отдела «Легенда-Интерактив». Ты его знаешь?

– Не уверена. Вроде фамилия знакомая, возможно – пересекались. Но вот так не вспомню сразу.

– Если быть точным, из «Легенды-Интерактив», Epic Games и Tencent в игре на момент катастрофы присутствовали двести восемь сотрудников. Они боятся открыться, опасаются, что на них могут отыграться, хотя они и ни при чём. Но от их имени и выступил Сергей Михайлович, как представитель. Всё-таки они разбираются в механике игры и многое могут рассказать. В общем, Сергей Михайлович помог добраться до логов обменного и игрового рынков. Нам это важно, чтобы исключить серые схемы мимо Городского совета – кое-кого уже вот так отловили. Местоположение игрока по логам лоцировать нельзя, но факт купли-продажи установить можно. Артём жив, и судя по тому, что в городе не показывается, но активно продаёт разные редкости – как и говорил тогда, забился подальше от всех куда-то на край Радианта.

Намёки на то, что якобы Артём ей нравится, Юлю категорически не устраивали. Так что она торопливо поспешила перевести разговор в другое, более безопасное русло.

– Кстати, раз уж у нас спокойная минута у обоих. Помнится, тогда, в тот день, ты мне про этого Артёма обещал всё рассказать. Давай, исполняй. Тебя ведь насторожило, что он сказал, что этого Идзуми Сакамото встречал три года назад, а официально создатель интерфейса умер пять лет назад?

– Скажем так – это стало последней песчинкой на чаше весов. Причём тогда во многом это было скорее как озарение… Ну вот нас тренировали быстро оценивать людей в критической ситуации. А полностью и сознательно логическую цепочку достроил и разобрал я чуть позже, чего именно насторожило мои рефлексы. Первое – Артём ненормально социально адаптивен для своего возраста и той биографии, которую он мне рассказал. Родился, учился, поступил. После четвёртого курса из-за девушки поссорился вконец с родителями. Взял академотпуск и уехал волонтёром. Он легко и быстро сошёлся со мной и сразу. Точно так же он сразу обаял и тебя, причём ты сама призналась – ещё когда вы на тестах встречались, единственный нормальный парень, который сразу понял, чего тебе надо. Ладно, лёгкий на подъём характер, харизматичный от природы парень, душа компании. Но вспомни момент катастрофы. Что творилось вокруг. А у него – никакой растерянности, паники. Мгновенно собрался, просчитал варианты.

– Он говорил – волонтёром был и много ездил… – растерянно пролепетала Юля.

– Вот именно. Волонтёр, который всегда приезжает под командование местных служб. Меня как сотрудника МЧС готовили работать в кризисных ситуациях, когда решения нужно

принимать мгновенно и быстро прогнозировать обстановку. Плюс у меня немалый опыт работы в таких вот кризисных ситуациях. Откуда это у Артёма? Если он паренёк из провинции, недоучившийся студент. Тут ведь не только обучение, нужен ещё и опыт, причём обязательно реальный. Как тебя ни тренируй, первый раз оказавшись в кризисной ситуации, ты всё равно потеряешься. А ведь Артём мгновенно просчитал нас обоих. И меня, что я откажусь. И тебя, которая должна была пойти с ним как напарница. Это я сейчас знаю тебя лучше – стоило тебе перестать быть блогером, как ты очень сильно изменилась, как маску сбросила. Но тогда по всем признакам ты просто обязана была уйти с ним. В том числе и невербальным – ты уже в принципе согласилась.

Юля открыла рот, собираясь возразить… и закрыла. Так как Вадим просто не догадывался, насколько прав. Когда она пришла к родителям с намерением попробовать стать международным блогером, отец согласился – но с условием. Дочь пройдёт у его специалистов полноценный курс защиты психологического профиля, разработанный для спецслужб и госчиновников высокого уровня. И строить контуры психозащиты будет под руководством специалистов. Внешний контур – образ популярного блогера, который и будет на экране. Внутренний контур – для тех, кто неизбежно будет пытаться сойтись поближе с ней как с человеком. Пусть увидят девочку, которая смогла добиться популярности, но внутри, под скорлупой славы «настоящая она» вполне обычная и нормальная, таких тысячи. Всё для того, чтобы, если Юлю попробует обработать в том числе профессионал по нейролингвистическому программированию, он неизбежно ориентировался на чуть смещённые параметры личности и невербальные реакции. И даже обманув, не смог бы в критической ситуации добиться нужной ему цели. Выглядеть будет всё как случайная ошибка, но зато даст Юле выигрыш по времени.

– Ага, поняла? Кстати, мой тебе поклон, я тоже был уверен, что ты пойдёшь с ним, и собирался тебя останавливать. Теперь второе. Артём слишком красиво и хорошо каждый раз скармливал нам наиболее достоверную версию своей биографии. Вот когда мы только познакомились, он рассказал, как бета-тестером работал, а так недоучившийся студент. Логично, таких немало. Набрались какого-то опыта и хотят на этом заработать немедленно, тем более вроде получается. При этом Артём много болтал, травил байки и ни разу не вышел за границы образа простого студента, который просто хочет, совмещая приятное с полезным, заработать здесь и сейчас. И вдруг мы сталкиваемся с

багом на болотах. Очень серьёзным, который обязаны были закрыть – но не закрыли. Мы тут застряли как доказательство, насколько проблема была существенная. Артёма это выбило из колеи настолько, что он случайно проговорился – лично подписывал протокол обнаружения дефекта. Откуда? Такие баги ловят до начала бета-теста. Сразу же его рассказы про отпуск и байки выглядят в ином свете. И что? Дальше ты вспоминаешь, как его к тебе приставили на бета-тестах…

– Я – дура. Могла тогда сразу сообразить, что он постоянный сотрудник «Легенда-Интерактив», вот его ко мне и приставили.

– А какая разница? Ты не дура, но тогда это не имело вообще значения. Так какая разница? Однако обрати внимание, как удачно пришёлся разговор про некоего Котляровского, какая тот сволочь, и как бы случайно упомянул – подставит и не поморщится, многих так уже кинул. Всё, вот вам и логичная версия. Кадровый сотрудник, ушёл из-за конфликта с начальством, потому-то и знает больше любого бета-тестера. Мы оба съели версию не глядя, и если бы не появление Сакамото… Вот это Артёма реально выбило настолько сильно, так что он вообще на какое-то время перестал притворяться. Это когда он ругался, а потом на нас работу переводчика проверял. Я тут с Бариновым проконсультировался, чего это означает с точки зрения настроек системы. Так он сказал, что остальные сотрудники такой же тест сообразили провести, но заметно позже. Растерялись поначалу. Так вот, про Идзуми Сакамото ходили слухи, что он вёл незаконные исследования на людях. Но, дескать, это поклёп, не выдержав домыслов и незаслуженных обвинений известный учёный и покончил с собой. Теперь я просто уверен, что все слухи о незаконных исследованиях были верны. За Сакамото после его фиктивной смерти шла охота. И ещё – это догадка, но я уверен, что прав – Артём был, видимо, связан с какой-то из спецслужб-ликвидаторов. Не зря он в курсе и про секту Progressivorum – я про них, к примеру, и не подозревал. И выдал: лично видел гибель Сакамото три года назад. Сразу скажу, допуска у меня нет и не было, и мои знания на уровне слухов и баек. Якобы есть в составе Службы Федеральной Безопасности команда «Фантом». Официально их не существует, а неофициально они занимаются грязной работой там, где надо, но по закону нельзя. Не знаю, как в итоге Артём связан с «Легенда-Интерактив», но почти уверен, что его навыки и спец-подготовка откуда-то оттуда. Но сейчас он гарантированно на вольных хлебах.

– Почему? В смысле, почему ты уверен, что он… Как ты сказал? Не связан с СФБ?

– «Код пять». Так-то это информация для служебного пользования, но сейчас неважно и никакого особо секрета тут нет. Все действующие и находящиеся в запасе офицеры МЧС, армии, полиции и СФБ, даже если они работают под прикрытием, при наступлении определённых сценариев и событий обязаны остановить любые свои операции и связаться друг с другом. Печальный опыт прошлого, написанный кровью. Артём знал, что я майор МЧС в отставке. На сегодняшний день нас неважно сколько, но определённое число людей по «коду пять». Мы просто знаем друг про друга, хотя и не являемся подразделением, не можем друг другу приказывать. Но уведомить друг друга – обязаны. Будь Артём на действующей службе, он бы всё равно не остался с нами в городе, но перед уходом хотя бы предупредил меня. А вот если он действительно бывший «Фантом», то после ухода с действующей службы пропадает из государственной системы. И тот же «код пять» тогда не про него.

В голове у Юли от рассказа Вадима роились десятки вопросов, но задать она их не успела. В таверну буквально ворвался мужчина средних лет, несмотря на кольчугу и средневековые штаны всё равно какой-то ухоженный, дружелюбный и вылизанный, как и полагается сотруднику отдела по работе с клиентами. Вот уж точно у некоторых профессиональные навыки в спинной мозг вписались – Юля его узнала, тот самый Сергей Михайлович Баринов.

– Вадим Григорьевич! Беда! Камеры пусты! Они все бежали!

Глава 19. Интересной игры версия два

– Кто бежал? Когда? – уточнил Вадим.

Впрочем, было понятно, что вопросы больше риторические. Он уже всё понял.

– Я там к камерам пошёл. Вы же знаете, что из тех, кого вчера поймали, был мой коллега из «Легенда-Интерактив». Я и хотел с ним поговорить. Может – повинится, расскажет, кто были ещё у них в шайке. В обмен его отпустят. Не убивал и не грабил же? А там в камерах – вообще никого. Причём ломали запоры снаружи, и способ явно кто-то тоже из наших сотрудников, там одна схема, про которую простые игроки по идее знать ещё не должны. Сообщник у тех, кого позавчера поймали, был – он всё и устроил, пока его никто не сдал. Я так думаю.

– Тревогу подняли?

– Нет, – растерялся Баринов. – Я знал – вы сюда пошли, вот сразу и к вам...

– Значит, у них фора по времени, – видно было, что мысленно Вадим кроет ситуацию трёхэтажным загибом, но вслух сдерживается.

Юля внезапно подумала: сколько она ругала Амину или броско говорили «это больше не игра» – но сама увидела это лишь сейчас. Глядя на Вадима. Ведь он ни разу с того дня не матерился и не ругался, всегда говорит чётко, по делу, отдаёт команды... Для Вадима игра закончилась в момент явления Сакамото. Дальше началась кризисная ситуация, где профессионал-спасатель отвечает за жизни гражданских. «А я – дура с самомнением... Ещё и Амину обидела».

– И остаётся понять, куда эта сволочь побежала... – задумчиво сказал Вадим.

При этом он параллельно уже поднял тревогу, разослав уведомления как городским патрулям, так и членам Городского совета. Юлю с чего-то Вадим снова добавил в тревожный чат. И там уже посыпались сообщения. Опасность побега отморозков, которым терять нечего, серьёзно приняли все. Гильдии немедленно сообщили, что разослали тревожный сигнал по своим бойцам, и кто близко – бросает всё и спешит к Людогосту.

– А если на север? – неожиданно для самой себя предположила Юля. – Вот смотрите? Им надо бежать так, чтобы их не выследили. Но на запад – болота, и никто не знает, сколько они тянутся. На юге и на востоке полно игроков, вообще не

вариант. Да даже на болотах игроки попадаются. А на севере Пограничные горы, там кроме туннелей в горах и локации на выход к пограничному боссу ничего нет. И на мобов туда не ходят. Я бы на их месте ушла на север, а там вдоль гор на восток и куда-то на край Радианта. Там затаиться...

С четверть часа Вадим молчал, целиком и полностью погрузившись в переписку чата и сообщения поисковых групп. Дальше радостно и зло сказал:

– Юленька, ты гений. Они действительно побежали на север. Патрули уже нашли несколько человек, которых ограбили как раз по дороге к Северным воротам. Стражу обошли через стену, всё явно было готово заранее, но следы убрать не успели. Сейчас к ним на хвост сядут игроки с карьерой разведчиков, а как подтянутся остальные – загоним как зверя. Я пошёл туда. Сергей Михайлович, вы со мной?

– Да, конечно.

– Хорошо. А ты, Юля, прошу, из города ни ногой. Пока мы их не поймаем.

Минут двадцать Юля ещё просидела в таверне, взяв к пиву очень неплохих сушёных карасей, благо финансы позволяли. Потом решила связаться с Аминой и пойти мириться. Как раз открыла раздел личных сообщений и задумалась – отправить голосовое или написать, и тут пришло сообщение с пометкой «срочно»… от Амины!

«Юленька, прям сейчас к Западным воротам Внутр. гор. Пожалуйста, пожалуйста, пожалуйста».

«Бегу. Я в таверне. Жди там».

Несмотря на изменение планировки города и добавления внешнего кольца, площадь у ворот осталась прежней. Всё тот же вечный базарный день и всё так же заставлена крестьянскими возами с разными товарами. Разве что игроков куда меньше, чем в первые часы. Так что подругу Юля заметила сразу и направилась к ней:

– Извини, я была не совсем права и несколько погорячилась. Но и ты… та-а-ак. Что случилось? Насколько всё серьёзно?

Потому что Амина выглядела одновременно растерянной, решительной и с чего-то немного испуганной. В таком состоянии обычно или бегут сломя голову, не чуя ног от страха – или как берсеркер бросаются в бой, не думая, чем он закончится.

– Этот, который... на меня… когда мы встретились… в тот день… Он бежал!

– Я знаю, – поморщилась Юля. – Тревогу уже подняли, Городской совет в курсе. Я в чате поиска есть. Их уже засекли и живыми брать не будут. Да и в городе он тебя тронуть не

сможет…

– Он опять всех обманул! Он не побежал со всеми. Я сама узнала случайно. Тут мальчик один есть хороший… – Амина сообразила, что её слова двусмысленно звучат, и торопливо поправилась: – Нет, он действительно мальчик, ему четырнадцать. Мы с ним в Риме знакомы были, вместе у одного мастера учились и переписывались потом. И тут встретились. Марио эту сволочь и узнал. Я ему портрет рисовала, а он же тоже художник. В общем, Марио смог подслушать. Близнецы, Джейн и Питер, они из Северо-Американского Союза. И они не по конкурсу, им родители на четырнадцать лет подарок сделали. И они ещё злились, что их из города не пускают, а некоторые как я – ходят. Этот мужик, он ушлый, он мне тогда тоже голову заморочил, а потом в тот угол завёл. И этот мужик их уговаривал…

– Мразь, – ахнула Юля.

Так как сразу поняла, на что профессиональный мошенник развёл несмышлёных детишек, считающих себя взрослыми и умными. Девушка читала, что сто лет назад, пока Арктика была ещё местом пустым и малолюдным, там строили тюрьмы для опасных преступников. Побег затрудняло в том числе и то, что надо было без еды по тундре пройти большое расстояние до ближайшего жилья. И за заключёнными следили, чтобы те не украли и не накопили запас продуктов. Вот особо умные и беспринципные негодяи и придумали, что надо обманом вовлекать в побег одного-двух дурачков «на прокорм», по дороге таких убьют и съедят.

Здесь принцип тот же самый. Скрыться беглец может лишь на дальних гексагонах. Найти какую-нибудь небольшую зелёную зону на самом краю Радианта и там ждать в своё удовольствие не высовываясь, пока «Китеж» не разблокируют. Но преступник сидел в камере с первого дня, поэтому застрял на стартовых характеристиках. Сидеть на одном стационарном месте, восстанавливаясь после каждого серьёзного снижения очков жизни – ещё можно, а вот дойти так на самый край Радианта – уже нет. Первая же встреча с достаточно высокоуровневым монстром по дороге станет для тебя последний. От этого отобьёшься – следующий добьёт. И остановиться на сутки-другие зализать раны без зелёной зоны и просто в лесу нельзя. Вот тут и пригодятся обманутые дети. Пока монстр рвёт их, сам успеешь сбежать.

– Давно ушли? И куда?

– Ну… Марио, сразу, как услышал, мне написал. Я – тебе. Сейчас, – Амина торопливо открыла лог переписки. – Полчаса

назад Марио написал. И проследил, они прямо в сторону Западных ворот пошли. Там через стену и перебрались.

Юля кивнула: ну да, сейчас патрулей в городе почти не осталось, и на тех, кто вылезает из города через стену, а не в город просто не обратят внимания. Быстро пролистала лог чата по поиску беглецов. Она оказалась права, и в самом деле они пытались вдоль Пограничных гор уйти восточнее, чтобы уже там затеряться на гексагонах леса. Не успели, на след раньше встали игроки с навыком разведки, но всё равно фору смогли взять приличную, так что сейчас преступников загоняли широким полукругом, отсекая как от города, так и если они всё-таки попробуют резко свернуть на юг и прорваться. Но отсюда вообще все поисковые команды не успеют вернуться. Сообщить Вадиму – не вариант. Точнее, нет смысла. Не успеют. Если он вообще хоть кого-то согласятся отозвать: тут один негодяй, а там четыре десятка отморозков, которым нечего терять.

– Плохо дело. Все команды и все, кому я могу доверять – сейчас на северо-востоке, гонят остальных сбежавших. В городе минимум патрулей, и даже если я сейчас напишу Вадиму, нам никого выделить не смогут. – Амина кивнула: оставлять город совсем без присмотра никто не станет, хаоса первого дня хватило. – Идти на запад с незнакомыми, кто согласиться – не рискну.

– Я тоже с чужими туда не пойду, – поморщилась Амина.

Западное направление пользовалось крайне дурной славой. И не только потому, что там непонятно на сколько гексагонов вглубь тянулись болота. Ближний к городу кусок официально использовали для публичных казней, и за три недели со дня катастрофы на корм жабам пришлось отправить четверых. Из тех, кто не понял, что хотя вокруг формально игра, правила и Уголовный кодекс отныне работает как в реальном мире. А ещё квесты на вызов боссов гексагонов у крайних секторов болота оказались порченые. В одном случае вместо положенного по уровню Золотого великого полоза возникали два Болотных осьминога – хорошо ещё границы гексагона не закрылись как полагается, так что, потеряв половину команды, несколько счастливчиков чудом смогли убежать. А там, где познакомились Вадим, Юля и Артём, по-прежнему вместо баранца выдавали квест Соловья-разбойника. Выяснили это случайно, когда два отряда уже бесследно пропали. В третьей команде нашёлся боец с критическим ударом, он знал историю про Соловья и что с ним делать. А дальше все четверо оказались людьми везучими и смогли пробегать достаточно времени, чтобы сработал таймер квеста. На этом не слушающие предупреждение идиоты вроде бы закончились, жертвы прекратились, но всё равно западное

направление пользовалось крайне дурной репутацией. Особенно сейчас, когда все были буквально помешаны на везении и удаче. На запад ходили лишь самые асоциальные типы, упоротые или неуживчивые, да и эти старались глубоко не заходить. Для Юли и Амины главное, что идти с такими людьми риска чуть ли не больше, чем столкнуться с беглецом-преступником.

– Значит, так. Кроме нас – некому, остальные не успевают. Пока спохватятся – не догоним. И тогда живыми мы близнецов не увидим. Как дойдут до места, они опасные свидетели, он их убьёт. Если согласна – то мои команды выполняешь точно и беспрекословно. А не как в последней охоте на медведей. Согласна?

– Да.

– Тогда бери мою кольчугу. И не спорь. У меня четырнадцать Тела против твоих десяти плюс лечение. И возьми вот это.

Амина взяла в руки неярко светившийся флакон с жидкостью пурпурного цвета и растерянно спросила:

– Юленька, это что? Оно настоящее?

– Да. Это Зелье полного восстановления. Полторы тысячи жизни мгновенно. И не спорь, их у меня две штуки, одно пусть пока будет у тебя. Это страховка на самый крайний случай. Заодно снимает вообще любые проклятия и дебаффы, кроме высших, – Юля неожиданно грустно для себя улыбнулась: – Ну да, извини. Я действительно страховалась, когда ходила с тобой. Если бы тебя серьёзно ранили, я бы успела тебя спасти.

– Спасибо. Да, я уже выучила: не делай необратимых поступков и всегда имей план отхода. Сейчас тоже?

– Да. Я предупрежу Вадима, – правда, мысленно Юля добавила: «Когда войдём на болото». – Думаю, как они освободятся, пришлют помощь. Скоро вечер, до этого момента мы обязаны близнецов догнать и остановить. В темноте мы их точно потеряем, тут следов нет, как в реальном мире.

Юля немного опасалась, как бы Вадим после разговора в таверне не предупредил стражу на воротах, чтобы её из города не пускать. Но то ли у него не было полномочий, то ли решил, что Юля и сама не пойдёт, однако вопросов не возникло. На воротах удачно стояла команда, с которой они с Аминой как раз пару дней назад ходили в дандж. Для них команда девушек пошла на очередной квест – встреча назначена на краю зелёной зоны, так делали часто. Ну или только вдвоём решили порубить муравьёв и прочую мелочь, сшибить пару монеток. Как раз маг и мечник в кольчуге, базовая группа-двойка. И даже как обычно вслед полетело:

– Эй, девушки, а вы надолго?

– А у нас через час смена заканчивается, пошли с нами в таверну.

– А вечером вы чем заняты?

И также привычно Амина ответила:

– Ты, Николя, прежде чем к девушке клеиться, сначала научился бы спрашивать. А уже потом лапать.

– Так я всего-то раз… и вообще, я на танцы приглашал. Там как раз музыка была подходящая.

– Не всего-то один раз, а целый раз, – отрезала Юля. – Раньше надо было думать, а пока мы обиделись. Вот пригласишь не действительно вкусный квест, может, мы ещё и подумаем простить.

– Замётано.

Дальше подруги чуть ли не бегом пересекли зелёную зону, скрылись в лесу. Синхронно переглянулись и также не сговариваясь выдохнули:

– Уф. Пронесло. Не остановили.

На болотах Амина ни разу не была. В первый день так и не собралась, а дальше Юля сюда с ней не ходила. Так что девушка скривилась, когда стоило пересечь линию, отделявшую гексагоны, как лес мгновенно превратился в склизкое болото, а лесная свежесть сменилась гниющей влажностью. Сплошная и растянувшееся в бесконечность топь с чахлой растительностью. Чахлая зелёно-бурая трава, пятна ряски в такой же бурой воде. То тут, то там виднеются островки-кочки, на которых прилепились совсем уж худосочные деревца. Стоило оказаться на болоте, как в обуви мгновенно неприятно захлюпала вода, ткань шаровар промокла.

– И далеко так?

– Не знаю. Самые рисковые заходили на этот и следующий гексагон, дальше вернулись, чтобы в темноте не оказаться на болотах. Но я от одного человека слышала, что по плану, если идти строго на запад, то болото не очень широкое, – оставалось надеяться – намёки Артёма поняла Юля верно. – Оно ближе к горам и южнее расширяется, а если строго прямо – то можно за несколько часов перебраться. Потому будем надеется, что эта сволочь не дурнее нас, и знает, куда идёт.

– Ну на запад так на запад, – Амина почему-то нервно сглотнула.

С чего подруга так переживала, стало понятно через десять минут. Когда из жидкой грязи бочага перед ними высунула жёлтую плоскую голову здоровенная рептилия, на морде алым светились два «мультяшных» змеиных глаза. Та самая «Гадюка болотная». Амина испуганно вскрикнула, сделала шаг назад,

поскользнулась и свалилась с кочки в воду.

Юля отреагировала мгновенно, тем более за последние недели уже наловчилась. Сначала Гадюка застряла в метко брошенной Запутывающей лозе, дальше туда сразу же полетела Ядовитая пыльца. После чего Юля ухватила Амину за руку, выдернув из воды. И потащила дальше. Сейчас им не до игры, добивать монстра нет времени. Пускай даже Система и выслала услужливо:

«Гадюка болотная получает урон пыльцой 48 здоровья. Гадюка болотная получает урон пыльцой 48 здоровья. Гадюка болотная получает урон пыльцой 48 здоровья. Уничтожена Гадюка болотная».

– П-прост-ти. Я змей боюсь. Мне семь лет было, когда старший брат с соседским мальчишкой – им по десять было, дурням – из аквариума соседа домашнего питона, небольшого. И в подъезд выпустили. Хотели снять и у себя на страничке выложить, как люди вечером пугаются. А з-змея перепугалась сама, уползла прятаться и ко мне в постель залезла. Н-ничего. Я справлюсь.

– Справишься, потому что мы должны. Первая Гадюка нам попалась только через десять минут. Вот и считай. Гадюка – самый низший моб, стартовый. Их тут полно, и они сразу выползают на игрока. Я когда в первый день сюда зашла, то первая гадина на меня напала уже метров через пятьдесят. И потом они лезут тоже как на конвейере и на всё, чего шевелится. Пока владения жаб не начнутся. А тут мы десять минут топаем – и лишь тогда первая Гадюка.

– Они идут, как мы и думали, и нас обогнали несильно.

– Хорошо бы так.

Дальше они прошли мимо места, где уже Юлю чуть не сожрал Соловей-разбойник и баранцы. Воспоминание было крайне неприятным, так что Юля понадеялась – она смогла удержать на лице бесстрастное и сосредоточенное выражение. Амина и так на нервах из-за змей, пусть хоть бы в старшем товарище видит непоколебимые спокойствие и уверенность. Если вспомнить слова Вадима, дескать, Юля имеет привычку делать, как считает нужным поперёк чужого мнения – и встревает этого в неприятности… Из-за этого если уверенность в поступке у Юли была, то со спокойствием как раз всё наоборот.

Следующий гексагон несколько отличался – хотя в целом всё то же болото. Разве что тут заросшее хвощами и папоротниками, над которыми кое-где возвышались редкие кочки с порослью странных низкорослых деревьев. Эти заросли давали приют различным жалящим насекомым – огромные комары, мухи

величиной со шмеля, оводы и слепни – они с яростью кидались на путников, к счастью, всего-то как антураж. Но смотреть мешали, хорошо ещё Тонкий слух у Амины позволял заранее определить подбирающихся монстров и обходить их без боя. Отбивать атаку каких-то рыб-амфибий с лапками, родне акулотелого отродья, пришлось лишь дважды. И оба раза задержало это ненадолго.

Амина воспрянула духом, а вот Юля наоборот тревожилась всё больше. Они прошли первый и второй гексагоны, сейчас заканчивали третий – ровный как стол, почти без кочек, а отсюда он просматривался практически из конца в конец. Никого. Зашли на четвёртый – и явно это последний из болотных. Так как если с восточного края гексагона почти сплошная ровная грязь с мелкими кочками, по которым можно прыгать, но даже стоять неудобно, то дальше стали попадаться маленькие, но островки. Если они не догонят беглецов сейчас и те уйдут в лес, шансы поймать их резко упадут.

– Юля! Слышишь? Кричат.

– Нет. Активируй Подслушивание, определяй направление и веди, я за тобой.

Амина кивнула, и почти сразу помчалась по кочкам туда, откуда поймала крик. Юля, негромко чертыхаясь себе под нос, старалась не отставать. Всё-таки по части бега карьера Воровки обставит любого другого.

Спешили они не зря! Потому что успели к самому концу разыгравшейся трагедии. Огромная мохнатая голова, размером со здоровенную псину, но вообще без тела, зато с зубастой пастью на половину окружности. И шесть мощных щупалец с присосками и когтем на конце, которыми тварь оплела игрока. Стоявшая рядом девчонка лет четырнадцати с отчаянным криком пыталась молотить тварь мечом – не с её характеристиками, одна или две единицы жизни Болотного осьминога за удар. Зато полоска жизни игрока уже упала до красного и почти… Когда Юля, на бегу поблагодарив всех каких можно богов как то, что прокачала как Нефритовый ветер до уровня 2, так и Лозу до уровня 3 – кинула заклинание.

Четырнадцать метров – дальность броска заклинания на втором уровне, плюс ширина Лозы 3 уровня ещё четыре с лишним метра. Самым краем, но гибкие проросшие стебли захватили и парализовали и Осьминога, и девчонку рядом. Времени действия заклинания аж тридцать пять секунд хватило, чтобы подруги успели не только добежать, но и выдернуть как попавшего в ловушку игрока, так и его напарницу. Хорошо в этом плане «Китеж» был близок к реальному миру, щупальца можно отодрать и сбросить с тела, не убивая перед этим монстра.

Дальше Юля схватила паренька подмышки, Амина волоком за руку тащила его сестру – родство сразу было заметно, оба худощавые и светлые, у девушки волосы кудряшками, а у брата прямые. Парень хрипел, беспорядочно дёргал руками – дебафф удушья работал, и даже жизней по-прежнему уменьшалось, но не так сильно, как раньше. Поэтому сразу как все четверо оказались на небольшом островке, Юля выхватила из инвентаря Зелье полного восстановления и влила пареньку в рот. И наложила Лечение на его сестру – у той тоже не хватало четверти жизней. Одновременно кинула за спину ядовитую пыльцу, отсекая Болотного осьминога. Пока тот зону заклинания обойдёт, паренёк очнётся, а дальше они встретят атаку вчетвером.

Парнишка перестал хрипеть, глаза приобрели осмысленность. Сел на землю, пусть и опираясь рукой. Сестра кинулась его обнимать, судорожно шепча:

– Живой, живой, живой!

И одновременно Амина крикнула:

– Вот он! – и показала рукой.

Юля вскочила, выхватывая меч и судорожно выискивая взглядом Болотного осьминога. Лоза как раз должна перезарядиться… И опустила руку с оружием. Так как у них на глазах разыгрывался второй акт драмы. Как подруги и предполагали, обманщик, кинув на растерзание Осьминогу близнецов, сам бросился убегать. Не подоспей на помощь Юля с Аминой – у него бы, скорее всего, получилось. Но сейчас нейроинтеллект твари проанализировал ситуацию. Пришёл к выводу, что атаковать группу, занявшую круговую оборону на островке и имеющую в составе мага не так выгодно, как одинокого «отбившегося от остальных» игрока. И начал преследование. Фора у мужика была, но он всё равно бежал медленнее. Вдобавок подвела жадность – с самого начала в группе было два копья, и он прихватил с собой оба. Но при этом они тоже мешали бежать. На глазах осьминог мужика догнал и оплёл…

– За мной! – скомандовала Юля.

Ухватила за руку паренька. И побежала. Амина – следом, точно так же волоча его сестру. Юля только и подумала, какая Амина молодец и как ей верит. Так как выполнила команду беспрекословно и не споря, что бегут они вроде в сторону Осьминога.

До нужного места все четверо добежали, как раз когда Болотный осьминог добил мужика, очки жизни упали до нуля, и его тело рассыпалось искрами. В этот момент паренёк возмутился:

– Вы… Ты… короче с ума сошли? Зачем нам к этой твари навстречу бежать?

– Молчать и исполнять команды, – рявкнула Юля. Сама от себя не ожидала. – Питер, правильно? Так вот, мы в этом лучше разбираемся. А спорить будешь потом. Мы не успеем до границы гексагона, он догонит нас раньше. Ощутил?

Паренька передёрнуло, и он побелел, потому сестра схватила его за руку, и сама добавилась в разговор, переводя внимание на себя:

– А что это?

– Это глюк. Болотный осьминог, который должен водиться только на юге и на болотах на краю Радианта. И он рассчитан, что его будет брать только группа. Мы его не одолеем. Будь у нас нормальная команда из сработанных игроков и с хорошей защитой, ещё может быть. И то нужно хотя бы четыре мечника и два копьеносца.

– Об копья во там, – грустно прокомментировала Амина. – Джейн, и не смотри так. Юля права, а попытаешься сбегать и принести копья – я тебя раньше привяжу. Тварь слишком шустрая. Поверь, мы с Юлей уже нескольких боссов в составе команды брали. Этот осьминог нам не по зубам.

– Тогда зачем сюда бежали? – насупился Питер. – Они за границу гексагона не могут…

– Ты меня чем слушаешь? – Юля посмотрела на паренька так грозно, что голову в плечи втянули оба, и брат, и сестра. – Он догонит нас раньше, чем мы добежим. Там болото и ни одного островка, а это амфибия. На запад бежать дальше, но это последний гексагон болот. Потому тут чем западнее, тем больше островов. Если мы его сможем в Лозу поймать – шанс. От острова к острову…

– Атакует, – предупредила Амина. – Справа.

Осьминог оказался слишком шустрой тварью. А управляющая нейросетка слишком умная. Лоза – промахнулась. Как и пыльца. Между двумя заклинаниями оставался узкий проход. И если первый раз Осьминог ещё пробовал атаковать в лоб, то получив несколько ударов, тут же отступил. Покружил вокруг островка, снова атаковал с другой стороны. Зацепил щупальцем Амину – утащить в воду не смог, вместо этого получил по конечности тремя мечами, отлип, снова уклонился от Лозы и скрылся. Новая атака – снова отбились.

Тварь была слишком быстрая. Если…

– Амина, Тухлое мясо есть?

– Нет, – виновато ответила подруга. – Мы тогда поругались, и я своё на рынке продала.

– А я, дура, не взяла тогда свою долю.

– Зачем? Зачем нам тухлое мясо? – поинтересовалась Джейн.

– А, проверенная фишка. Выяснили в процессе. Если такому боссу скормить Тухлое мясо, он помимо отравления ещё и замедлится. Может, и удалось бы его в Лозу поймать. А так… Я написала Вадиму, что мы тут застряли. Смотрим во все стороны, гоняем Осьминога и ждём. Уверена, на помощь он кого-то нам пришлёт.

Юля говорила твёрдо и непоколебимо… Потому что как раз сама была ни в чём не уверена. Писала она Вадиму в личные сообщения, так как в поисковом чате стояла в статусе «только для чтения». А вот смотрит ли Вадим ещё и личные сообщения, тем более когда думает, что Юля в городе… Скоро вечер, потом ночь. В темноте же видит одна Амина. А Юля не сможет одновременно работать и как маг, и как Музыкант, растягивая на всех Ночное зрение.

Глава 20. Слепая судьба

Человек – на удивление пластичное создание. На двенадцатичасовой ритм вместо двадцати четырёх часового Артём перестроился довольно легко. А последнюю неделю вообще ощущал себя траппером из книг Фенимора Купера – забрался в самые дикие и девственные земли, полные нетронутого зверья. Вокруг ни души на многие… ну не сотни километров, а гексагоны, но какая разница? Добывай… как робот. И это понемногу начало приедаться. Так что Артём решил устроить себе выходной. Заказал через игровой рынок пару кувшинов пива и сушёной рыбы. Нехитрой манипуляцией – сделай и зажги в печи факел, от него рядом с домом разожги костёр – организовал себе уютное место. И большую часть ночи смотрел на огонь, пил пиво с воблой и глядел на огромные мерцающие звёзды. И какая разница, виртуальные они или настоящие? Люди рождаются и исчезают, дни проходят за днями, а звёзды всё равно загораются на небе, далеко трепеща в вышине, и трясут листьями в непробудном мраке вокруг, негодуют суровые деревья на сей мишурный блеск… С такими мыслями Артём и уснул, решив не ставить будильник. Во сколько встанет – так и встанет.

В итоге проснулся довольно поздно, идти куда-то далеко уже не имело смысла. Возвращаться по темноте – ненужный риск. И вроде так и задумано, и вроде на настроение это повлиять не должно, уже набил столько добычи, что любой другой игрок десять раз запасам и счёту на игровом рынке обзавидуется. Но допив остаток пива и закусив куском Мяса из печи, Артём раскрыл свои текущие характеристики, и настроение всё-таки поползло книзу.

Развитие Тела:

Ловкость – 24.

Сила – 25.

Телосложение – 20.

С этим всё просто лучше некуда. Пусть даже «Доступный опыт Тела 3451/ 249 436 ступень 1 из 3». И хотя бы ещё на одно очко тела ему лупить и лупить местных мобов. С опытом Духа всё обстояло просто печально. «Доступный опыт 760/2200 ступень 2 из 3». За время после успеха в данже и побега из города он смог добить себе всего одно очко Духа и застрял. Да и одно очко за вторую ступень получил случайно. Наткнулся на малый храм Богов и выполнил тамошний квест. Но это – всего один раз. Так что с характеристиками Духа обстояло хуже некуда.

Интеллект – 12.

Воля – 20.

Харизма – 10.

И самое паршивое, все его навыки – Изобретатель, Механика и Записать рецепт требовали для развития очки Духа. То есть Механика для перехода вообще тратила 1 Духа + 1 Тела, но с очками Тела вообще проблем не было. Просто потому, что Артём всех мобов уничтожал копьём, мечом и не так давно выпавшим луком, а на боссов гексагонов в одиночку благоразумно не ходил. А без магов, музыкантов и прочих, кто использует навыки Духа – и опыта соответствующего не будет.

Стоило себя в очередной раз отругать за глупую самоуверенность не к месту и за то, что из-за этого не смог убедить Юлю пойти вместе с ним. Впрочем, поскольку всё равно это было бессмысленно, то оставалось решать, как поступать дальше. Изначально Артём рассчитывал всего на пару недель форы, а то и меньше. Обойти ближние гексагоны, прибарахлиться и собрать трофеи первопроходца. Дальше сюда доберётся основная масса игроков… попутно зашибёт Болотного осьминога. Уболтать парочку компаний – тем более взять игрока с высокими характеристиками и знанием местности согласятся многие. С ними сходить на боссов и вообще прокачать таланты Духа, а затем по обстановке. Возвращаться в город или же уходить дальше к краю радианта. На оба варианта средства и уровень теперь есть. Но прошло больше времени, а ни один человек так и не появился.

После недолгих раздумий Артём запустил экран игрового рынка: помимо купли-продажи у неписей, заодно там можно было посмотреть свободные квесты, которые предлагали городские лавочники-неписи. С чего-то квесты, связанные с болотами, были почти не востребованы. В списке так и висели чуть ли не три десятка квестов начального уровня. Загадка, с чего игроки в западном направлении не ходят… Впрочем, загадка пока не особо интересная. После катастрофы и ночного перехода Артём заглядывал на болото всего один раз, близко к границе гексагона и убедился – Осьминог по-прежнему патрулирует локацию. Так что сразу же Артём ушёл обратно в лес. Но сейчас Артём экипирован лучше, так что можно попробовать пройтись по краю, собрать травку на квесты от аптекаря и кожедела.

На этом Артём сам над собой посмеялся и признал: ну чего пред собой кривить душой-то? На самом деле просто хочется найти повод опробовать новую игрушку. Пару дней назад Артём всё-таки рискнул и сразился с Бешеным медведем. И в качестве бонуса получил редкий предмет – Подзорную трубу. Но в лесу её эффективность минимальная, даже если смотреть с холма. Зато

на равнинах и болотах можно осмотреть чуть ли не половину гексагона. Всякие мелкие мобы вряд ли будут видны. Зато крупных монстров и боссов локаций можно засечь издали. Не только пособирать травки, пока Осьминог в другом конце гексагона, но и прикинуть схему движения. Во-первых – понять, насколько реально потом проскочить до города без драки. Это менее рискованно, чем идти вокруг через незнакомые гексагоны, возможно – остаток пути по темноте. А второе – руки чесались опробовать на осьминоге новый лук. По идее, стрелы должны и наносить урон издалека, и замедлять босса. Как это было с теми же оленями. А вот насколько и как будет с Осьминогом – это можно выяснить исключительно экспериментально.

С этой стороны граница гексагонов имела уже совсем другой характер, чем возле города. Не ровная гладь воды с редкими кочками, лес на границе резко обрывался в плавни – гнилые ямы, заросшие тростником, камышом и рогозом. Здесь было самое опасное место, поэтому Артём перешагивал границу, выставив копьё и внимательно всматриваясь – чтобы при неожиданном нападении принять Осьминога на копьё и отскочить назад. Но нет, рядом никого. Дальше было проще. Сразу за полосой камыша и рогоза болота шли места хотя и топкие, соскользнёшь в яму с кочки – выдираться оттуда будешь вдвое дольше обычного, но рогоза и камыша почти нет. Да и остальная болотная растительность скудная. Круглые пятна и длинные косы жидкой ржаво-бурой грязи или большие лужи, зеленоватые и красноватые. Но главное, что довольно широкой полосой идут лишь невысокие кочки рыхлой глины, а более-менее крупные островки с деревьями попадаются уже ближе к середине гексагона. Идеальное пространство для наблюдения.

Так что Артём перекинул за спину копьё, достал лук. Попутно благодарил игровые условности: тетива не отсыревает, от долгого напряжения плечи самого лука не ослабляются. Бери оружие чуть ли не как обычный пистолет, заранее достав стрелы – и лупи по врагу в любой момент… Стрелять пришлось немедленно и на пределе дальности, так как Артём заметил Рыбу-печаль. Похожая на большую щуку, но с лысым тоскливо-печальным человеческим лицом, эта зверушка в прошлый раз доставила ему несколько довольно неприятных минут. Чисто водоплавающая, она не могла залезать на острова и выбираться на любую сушу, но вот как сейчас, на небольших кочках или когда перебираешься через мелкие протоки – кусать сколько угодно.

Так-то показатели у неё были не самые большие, Сила – 12 и Ловкость – 15 при числе Жизней – 180. Зато две неприятные особенности. Рыба могла нырять, то есть пока у Артёма нет

специальных поисковых заклинаний и амулетов, скрывать перемещения от игрока. И что хуже, имела шанс в пятьдесят процентов на Укус тоски, при котором у игрока не просто отъедалось двадцать Усталости, но и показатель Силы монстра во время атаки увеличивался на те же самые двадцать единиц. При этом кусала Рыба в ноги, а нормальной защиты снизу у Артёма в прошлый раз не было. Так что пока добежал до края гексагона, чертыхаясь на своё невезение и отсутствие глаз на затылке – Рыба каждый раз умудрялась нападать со спины – потерял восемьдесят единиц Усталости и сто семьдесят очков Жизни. Зато сейчас был неплохой шанс поквитаться, и упускать его Артём не собирался.

Лук был базовый и с вероятностью попадания одна вторая, стрелы тоже самые простые, потому не давали никаких бонусов. Зато условия стрельбы просто идеальные, в виртуальности не мешали ни ветер, ни что-то ещё. И божки удачи явно тоже были сегодня на стороне Артёма, так как неожиданно обе стрелы попали в цель.

«Рыба-печаль получает 31 урон здоровья стрелой, жизней 149/180. Из-за торчащей стрелы Рыба-печаль не может нырять, пока не вытолкнет стрелу – 10 секунд. Рыба-печаль получает 31 урон здоровья стрелой, жизней 118/180. Из-за торчащей стрелы Рыба-печаль не может нырять, пока не вытолкнет стрелу – 19 секунд».

Дальше стрелы было жалко, они не возвращались и вообще являлись одноразовыми. И с попаданием могло снова не повести, это сейчас обе воткнулись в цель, а две следующие запросто «пройдут в молоко», так что Артём достал копьё. Тем более на какое-то время моб не только лишился возможности нырять, но и замедлился из-за тех же стрел.

«Рыба-печаль получает 74 урон здоровья, жизней 75/180. Рыба-печаль получает 85 урон здоровья, жизней 0/180. Уничтожена Рыба-печаль. Начислены очки опыта Тела 3631/ 249 436. Синеглав, поздравляем! Бонус первопроходца. Вы первый игрок, убивший монстра Рыба-печаль в пределах первого Радианта. В награду игрок Синеглав получает Браслет беспокойства. Редкий предмет. Часто при выполнении той или иной миссии приходится тратить время, чтобы отгонять разную мелкую нечисть, которая мешает вашей работе. Браслет беспокойства имеет 5 зарядов. При активации в радиусе 250 м любой младший монстр прекращает атаковать игрока, искать игрока и уходит – при условии, что показатель выбранной характеристики монстра ниже показателей характеристики игрока. Можно выбрать следующие показатели для сравнения: Ловкость, Сила, Телосложение, Интеллект, Воля, Харизма.

Скорость восстановления 1 заряд в неделю. Допускает зарядку в Гильдии магов. Ограничения: не действует на боссов локаций и данджей. Для применения браслета требуется навык «Слушать Ветры магии» или показатель Интеллект не ниже 25 единиц.

– М-да, – Артём ещё раз посмотрел на красивый, украшенный гравировкой позолоченный браслет и убрал в инвентарь. – Ну и шутки у вас, граждане божки, отвечающие за везенье.

В теории браслет – просто супер полезная во всех смыслах вещь, особенно сейчас. Нет на первом Радианте ни одного моба с показателем Воли в двадцать единиц или Ловкости в двадцать пять. То есть если дело пошло неудачно, браслет гарантированно спасёт тебе жизнь. А на практике для Артёма он абсолютно бесполезен ещё очень долго, так как магию его карьера не поддерживает, а двадцать пять Интеллекта вообще видится чем-то заоблачным.

– Если это намёк, то вот хрен вам, граждане, кто там за удачу отвечает. Всё равно вашего Осьминога найду и душу по нему отведу.

Дальше Артём взял подзорную трубу и принялся осматривать окрестности. В другое время он, может быть, сразу пошёл бы искать травы для квеста. Как раз Болотного осьминога не было видно. Сейчас Артёма разбирала злость, поэтому обшарив взглядом окрестности и не найдя тварь, Артём осторожно, но решительно двинулся дальше. Время от времени при этом заглядывал в подзорную трубу.

Небо уже понемногу начало менять цвет с голубого на сиреневый, предвещая скорый вечер и начало заката. Артём как раз подумал – времени у него остался примерно час, а эта тварь так и не попалась, что загадочно. И тут наконец-то заметил Болотного осьминога. Вот только очень уж странно тот наматывал круги вокруг какого-то островка… Атакуя засевшую группу игроков? Первое, что разобрал Артём, подобравшись ближе – то, как Осьминог уворачивается от… Останавливающая лоза и Ядовитая пыльца! Артём был готов держать пари, что такое сочетание использует и в состоянии связаться с Болотным осьминогом лишь один человек.

– Юлька, дурная твоя голова!

Хорошо ещё в адресной книге контакт сохранился, и можно было отправить сообщение.

«Юленька, признавайся. Это ты опять на болотах и опять с боссом не по рангу связалась? Если что я на вас со стороны сейчас смотрю и пытаюсь оценить ситуацию».

Ответ пришёл через семь минут, видимо, девушка не сразу увидела иконку сообщения.

«Артём, зараза такая, вот уж не думала, что буду настолько рада тебя видеть. У нас проблема. Два подростка сбежали из города поиграть, хотя им запрещено. Мы их догнали только тут. У них жизней всего 750».

«Что из оружия? Сколько вас?»

«Только мечи. 2 копья валяются на болоте восточнее острова. 4 человека. 2 ребёнка, я и моя подруга. Она в броне, но сама – тонкая, всего 1000».

«Я с луком и копьём. В Лозу поймать не получается?»

«Шустрый гад».

«Сколько секунд Лоза?»

«36».

«Давай так. Без копий не выбраться. Я подойду, хватаю копья. Стрелы замедляют любого монстра. Надеюсь, хватит поймать в Лозу, и я бегу к вам. Сами на месте. До следующего нормального острова далеко, не успеете, там минуты полторы бежать».

«А если Пыльцой его? Пока он в Лозе?»

«Сколько урон?»

«48 за секунду и время 5 секунд».

«Нет смысла. Он водный и пока наполовину в воде, у него на Пыльцу и воздушные яды половинный урон. 120 урона всего, а мне пыльца может помешать. Давай я сначала к вам».

«Принято. Тебя в группу добавляю, лови».

«Вы добавлены в группу игроков: Юльця, Хафиф, Диана_300, Громовержец_150. Принять приглашение?»

«Да».

Артём дождался, пока Юля подаст сигнал, что Лоза перезарядилась, и в момент, когда Осьминог снова двинулся к островку для нападения, бегом кинулся вперёд на дистанцию стрельбы – с простым луком и его показателями силы это всего пятьдесят метров. Но даже если Осьминог сразу попрёт на него, с учётом инерции и времени на разворот хватит на пять или шесть выстрелов.

Промах. Промах. Промах. Попадание! Ещё одно!

«Болотный осьминог получает урон 26 здоровья стрелой. Жизней 2611/2800. Из-за торчащей стрелы Болотный осьминог не может нырять, пока не вытолкнет стрелу – 10 секунд. Болотный осьминог получает урон 26 здоровья стрелой. Жизней 2585/2800. Ноги 2х100. Щупальца 6х100. Голова-тело 1795\2000. Из-за торчащей стрелы Болотный осьминог не может нырять, пока не вытолкнет стрелу – 19 секунд».

И тут же, прыгнув в болото, рискуя, но чтобы с гарантией – Юля метнула Лозу. Гибкие листья проросли сквозь воду, оплетая и захватывая монстра. На бегу прихватив валявшиеся неподалёку

копья, Артём помчался к островку. Юля уже выбралась обратно, и когда Артём тоже запрыгнул на твёрдую землю, то крикнул:

– Кидай пыльцу!

«Болотный осьминог получает повреждение Ядовитой пыльцой 48. Жизней 2537/2800. Ноги 2х98. Щупальца 6х98. Голова-тело 1755\2000».

Дальше действие Лозы закончилось, стрела пропала мимо, Осьминог нырнул в воду, но всё равно Амина радостно крикнула:

– Мы его зацепили.

– Моральный бонус, – хмыкнул Артём. – Пока нейроинтеллект обсчитывает новую ситуацию, и есть пара минут, давайте знакомиться. Артём, местный отшельник. Ну, с Юлей мы знакомы, а остальные?

– Амина.

– Моя подруга, – добавила Юлю.

При этом Артём заметил, что Амина бросила на него какой-то странный задумчивый взгляд, и при этом постаралась сделать это незаметно.

– Питер.

– Джейн.

– Хорошо. Теперь диспозиция. Юля, давай угадаю. Вадим в курсе, но не успевает. Ибо занят, а вы вдвоём побежали спасать вот этих двух молодых дурней, отправившихся за приключениями.

– Мы не дурни, – возмутилась Джейн. – Это невежливо.

– Это констатация факта, – отрезал Артём. – Я Юлю знаю, и у неё, может, и есть авантюрная жилка в характере, но она всегда просчитывает долю допустимого риска. А Осьминог – это тот самый недопустимый риск. Думаете, я чего тут отшельником сижу всё это время? Как в первый день чудом от этой твари убежал, так с тех пор на болото и не суюсь. Сегодня-то чисто случайно, за травками квестовыми пошёл. И то только потому, что мне выпала такая штука, как Телескоп. Я через него на болоте заранее могу увидеть издали этого Осьминога и валить через границу гексагона.

– Ты так нас увидел и помогать побежал? Спасибо, – выдохнула Юля.

– Ну не мог же я вас бросить? Помнишь первый день? Вадим как раз тогда пошутил, что спасать тебя на болотах будет традицией. Пророком оказался. Так вот, я продолжу, – Артём грозно посмотрел на подростков, и те втянули головы в плечи. – Кто-то не подумал, с чего в этот сектор никто не ходит и полез геройствовать. А в итоге Юля и Амина полезли за вами рисковать и спасать.

– Хуже, – неожиданно добавилась в разговор Амина. – В городе после свалки первого дня порядок навели. Что-то вроде полиции создали. Тех, кто пытался грабить или драки устраивать – в камеру. Сегодня днём они сбежали, все их ловят. Там полные отморозки. А один самый шустрый вот им лапшу навешал и с собой как живой щит потащил. Кроме нас вдогонку никто не успевал.

Теперь вид у Питера и Джейн был такой, что сквозь землю и то легче провалиться. И возразить нечего: Амина права.

– Ладно, он всё равно сдох, – примиряюще сказала Юля. – Осьминог сожрал. Мы как раз здесь их догнали. Питера спасли, а эта сволочь как раз нам щитом и послужила. Вопрос, чего нам сейчас делать? Темнеет скоро.

– Глобально – идти на запад, в лесную избушку, где я живу и там ночевать. Там есть небольшая зелёная зона, по очереди можно вздремнуть. А вот тактически – будем думать. Проблема в том, что у нас полоса пустого пространства до следующего большого острова. Дальше они достаточно близко, и будет вторая полоса пространства. Оба пустых куска если бегом – это полторы или две минуты. Лоза – сорок пять секунд, ещё секунд пятнадцать он нас догоняет. Не успеваем. Это минус. Плюс – у нас три копья и лук, есть маг…

– Я за Лучницу играю… играла, – встрепенулась Джейн. – И ещё… Я в школе стрельбой из лука занималась. Я сейчас без лука, потому что когда всё началось, у меня лук в драке отобрали.

– Та-ак, это уже интересно. Питер? – уточнил Артём.

– Я за Травника.

– Годится. Показатели Телосложение вам до детского тела срезали, но остальное-то осталось? Джейн, Ловкость по-прежнему двадцать пять?

– Но Сила всего пятнадцать… Точно, я забыла! Лук же!

– При чём тут лук и Ловкость? – не поняла Юля.

– Сразу видно, что за эти дни вы с лучниками особо не играли. Ну да, возле города не самый востребованный персонаж. Особенность лука, что он при вычислении урона сравнивает на Силу, а Ловкость. От Силы зависит дальность стрельбы. Коэффициент урона тоже всегда единица, тут разница оружия по вероятности промахов. Так Джейн по Осьминогу всего шесть урона мечом наносит, а стрелой уже двадцать пять. Но главное, стрелы Осьминога замедляют. Питер. Берёшь мою кольчугу. И не спорить, я и без неё толще тебя. Юля, Джейн, вы второй линией. И не спорить.

– Да мы и не спорим, – неожиданно легко согласилась Юля.

– Джейн, бьёшь стрелами на подходе, но как мы его поймаем

– перестаёшь, экономишь стрелы. Твоя задача его замедлить, чтобы или мы его втроём взяли на копья, или Юля парализовала. Юля, берёшь подзорную трубу и смотришь, с какого направления он атакует. Как поймаем в Лозу, сможешь пыльцу кинуть так, чтобы она нас не достала?

– Да.

– У меня Тонкий слух и Подслушивание, – добавила Амина. – Я его тоже слышу.

– Отлично. Юля и Амина. На вас задача не дать нас застать врасплох. Запомните, в первую очередь копьями колем его в лапы нижние. Это тоже Осьминога замедляет. Джейн, ты целишься именно в голову, нам стрела в башке важнее. Если мы снесём ему достаточно жизней, то пока управляющий ИИ перестраивает алгоритм, успеем перебраться на следующий остров. А с последним перешейком подумаем. Если к тому времени перебьём ему лапы и утыкаем стрелами, то может и так убежим. Начали.

Минут десять Осьминог описывал петли по сужающимся окружностям, но благодаря подзорной трубе люди его видели. И потому, когда Болотный осьминог с «неожиданного направления» кинулся к островку, Джейн, хладнокровно как на занятиях, начала стрелять из лука. Да, пока у неё не было большого опыта стрельбы по движущейся мишени и первый раз все шесть стрел ушли либо в «молоко», либо система зафиксировала промах в попадании. Но стрелы всё равно мешали монстру. Зато три копья справились на отлично. И Юля, рассудив, что от Лозы всё равно Осьминог увернётся, опробовала действие Пыльцы.

«Болотный осьминог получает урон 8. Жизней 2529/2800. Голова-тело 1747\2000. Болотный осьминог получает урон 18. Жизней 2511/2800. Щупальца 5х98, 1х80. Болотный осьминог получает урон 36. Жизней 2480/2800. Ноги 1х98, 1х62. Болотный осьминог получает повреждение Ядовитой пыльцой 24. Жизней 2456/2800. Голова-тело 1729\2000. Щупальца 5х97, 1х79. Ноги 1х97, 1х61».

– Есть! – закричали Питер и Амина.

– Я промахнулась…

– А довольно неплохо, – оценил Артём. – И нормально, Джейн. Во-первых, это первый раз, а во-вторых, даже промахами ты сбила ему скорость, он маневрировал и потому мы смогли его поймать на копья. Смотрим, атакует ещё раз – или нет.

– Атакует, – тут же ответила Юля. – Вижу, что он опять круги по сужающейся выписывает.

– Справа! – добавила Амина.

В этот раз Джейн неожиданно начали бить на упреждение до того, как Осьминог вошёл в зону стрельбы. Тем более что на

стрелы, которые до него не долетают, искусственный интеллект не обращал внимания… И это стало его ошибкой, просчитав баллистику и дистанцию, Джейн смогла добиться аж трёх попаданий. Так что замедлившийся Осьминог с ходу влетел в Лозу, а вот дальше Юля машинально снова кинула Пыльцу…

– Ой, извините…

– Нормально. Он нырять не может, так что урон получит полный, а не половину. Как Пыльца закончится, всем колоть копьями по щупальцам и лапам. Юля, считай секунды, чтобы мы успели отступить раньше, чем он освободится.

«Болотный осьминог получает повреждение Ядовитой пыльцой 240. Жизней 2164/2800. Голова-тело 1477\2000. Щупальца 5х89, 1х71. Ноги 1х89, 1х53».

– Коли в ноги и щупальца!

– Бей! – все кинулись молотить с каким-то остервенением.

– Назад, отходим!

Впрочем, когда Лоза исчезла, Осьминог стал скорее похож на зубастого колобка – он получил больше 800 урона, и ему снесли ноги и все щупальца кроме одного наполовину поломанного. Оценив потери, нейроинтеллект принял решение отступать… Джейн, не растерявшись, чуть ли не в упор всадила четыре стрелы, а система зафиксировала три попадания.

«Болотный осьминог получает урон 3х26 здоровья стрелой. Жизней 1430/2800. Из-за торчащей стрелы Болотный осьминог не может нырять, пока не вытолкнет все стрелы – 25 секунд. Голова-тело 1399\2000. Щупальца 1х31».

– Добивай его, пока не ушёл! Джейн, лупи стрелами хоть весь колчан, – скомандовал Артём. – Юлька, хватай меч, пока Лоза не зарядилась.

Дальше Осьминог был обречён. Потеряв лапы и истыканный стрелами, причём Джейн всаживала всё новые, он стал медленнее людей, которые его окружили и кололи копьями с разных сторон. Вдобавок лишившись щупальцев – он стал фактически беззащитен, так как копья не давали пользоваться пастью. А попытка ударить последним щупальцем Юлю как мечника и подтянуть к себе закончилось тем, что это щупальце Осьминогу тоже отрубили. Дальше у Юли перезарядилась Лоза, и бой окончательно стал избиением.

«Уничтожен Болотный осьминог».

– Мы молодцы! Победа! – крикнул Артём.

– Мы самая крутая команда! – не отставала Юля.

– Круто, ура! Завалили! Есть! – хором заорали остальные.

Глава 21. Ответы не на те вопросы

Система тем временем продолжала:

«Согласно настройкам итоговые очки опыта Тела 160 х 5 игроков, очки опыта Духа 400 х 5 игроков. Бонус первопроходца. Вы первая команда, уничтожившая босса локации тип Болотный осьминог. Каждому из игроков начисляется дополнительно 1 очко Духа и 1 очко тела».

– Что это? – растерянно спросил Питер.

– А это бонус за то, что мы самые первые завалили Осьминога, – пояснил Артём. – Так-то он по плану должен водиться только на самом юге Радианта. А бонус такой большой, потому что считается как бы достаточно сложным боссом. Кстати, Юля. У тебя ползунок распределения выкручен в сторону Духа? Я не посмотрел, оставил по умолчанию настройки лидера компании.

– Сложный? – фыркнула Амина.

– Вообще-то – да, – неожиданно сообразила Юля. – В смысле на оба вопроса – да. Мы с Аминой как раз очки Духа для неё набивали. А сложный он, так как никто не планировал, что игрок застрянет на первом Радианте и будет беспрерывно качаться больше трёх недель. Добавь экипировку. Даже ты со своими характеристиками как минимум должна уже была заканчивать первый и искать проход на второй Радиант. Я играть на втором или третьем, а Артём вообще четвёртый. Так?

– Да. Та же Подзорная труба – это случайность и потому что я тут много чего тоже как бонус первопроходца набил. Без неё и без Подслушивания у Амины – которое, кстати, на первом радианте ещё рано развивать – Осьминог будет нападать неожиданно. А теперь смотрим, чего нам из Осьминога выпало.

Артём поднял лежащий на кочке лук, но чуть отличающийся от того простенького в руках Джейн, на этом были накладки на концах. И неожиданно Артём вручил лук девушке.

– Мне? В смысле мне забрать? – растерялась Джейн.

– Да, – не допускающим возражений тоном ответил Артём. – Ты – лучница. Описание пропустим, кто хочет пусть в глоссарии сам почитает. Если коротко – это Усиленный лук. Коэффициент промахов, правда, тот же, одна вторая. Зато он даёт при использовании плюс шесть к Силе. Правда требует минимально Силы для использования семнадцать, но одно очко Тела у тебя есть, до аварии сколько успела набрать опыта?

– Мы… – смущённо запнулась девушка. – Мы только начали и из города вышли. У меня Тела сейчас девятьсот три из тысячи.

– Ну тогда всё равно уже идём ночевать ко мне, там зелёная зона. Сейчас по дороге кого-нибудь подстрелишь и добьёшь. Из компании выйди, пока мы на болоте. А в лесу добавишься обратно.

Юля посмотрела на Артёма странным взглядом, но возражать не стала. Тем более Артём неожиданно достал аж пять кусков чего-то похожего на шашлык и раздал остальным:

– Как чувствовал, когда с собой брал. Здоровье нам доктор Юля поправит, но вот Усталость вкуснее Печёным мясом улучшать, а на Осьминога мы потратились.

Первым откусил Питер:

– М-м-м… Необычный вкус, в городе такого мы не ели.

– Ну да, его по идее должны подавать в маленьких деревнях и хуторах, а в городе трактир.

– Чем-то похоже на твой шашлык тогда, – сравнила Юля, – но немного по-другому.

– И та же баранина, – вздохнул Артём. – Не знаю, как вам, а мне уже понемногу надоедать стало. Я только ей и питаюсь. Ладно, если все поели, то идём.

Дальше Джейн, вдохновлённая словами Артёма, восторженным взглядом брата и ободряющем от Амины, наложила стрелу и принялась высматривать цель. Некоторое время они перескакивали с кочки на кочку, чавкая грязью и несильно торопясь. Причём Юля немного обеспокоенно поглядывала при этом на начавшее наливаться сине-фиолетовым небо. Оставалось надеяться, что Артём знает, чего делает и тут недалеко.

– Справа. Чего-то плывёт, – предупредила Амина.

И почти сразу всплывшая в затоне мутно-зелёной воды Рыба-печаль получила две стрелы в морду, а дальше Джейн с энтузиазмом, как бабочку на булавку, наколола её копьём.

– Есть! У меня появилось очко Тела!

– Тогда давай их используй, бери свой новый лук и добавляйся обратно в команду. И ходу, надо до темноты успеть к дому.

Стоило перешагнуть границу гексагона болот, как всё резко поменялось. Вечерний сумрак томился под сводами леса, шуршал и шелестел еле внятными шумами и шорохами, жуткими шёпотами таящихся и крадущихся чудищ. Весёлое и радостное после победы над Осьминогом настроение как-то резко померкло. К сожалению, Артём не сразу сообразил, что если у него и у Юли реакция на смену антуража была умеренно-сдержанная, мол, надо внимательнее глядеть по сторонам, так как не болото и далеко не просматривается… У Питера и Джейн явно психика была

перегружена. Стоило девушке заметить непонятное шевеление в кустах, как она, не задумываясь, выхватила лук и выпустила туда несколько стрел.

– Стой. Не надо! – крик Артёма запоздал.

«Игрок Диана_300 атаковал Стаю обидчивых хомячков 15х50. Особенность – обидчивость. Хомячки обиделись на вас за то, что вы тронули одного из их стаи. Теперь стая будет преследовать вас, пока не загрызёт или пока в стае есть хотя бы один хомячок. Обидчивый хомячок получает урон 2х33 здоровья стрелой 66/50 и погибает. Стая обидчивых хомячков 14х50».

– В круг спина к спине! – скомандовал Артём. – Копья убрать, за мечи. Они сами атакуют. Не разрывать строй!

К счастью, после боя с Осьминогом все остальные выполнили команду беспрекословно. И практически сразу Юля удачно поймала сразу шестерых хомячков Лозой и ударила Пыльцой. Тут же Артём ловко располовинил ещё одного.

«Обидчивый хомячок получает повреждение Ядовитой пыльцой 6х96/50 и погибает. Стая обидчивых хомячков 8х50. Синеглав наносит удар, обидчивый хомячок получает урон 94/50 и погибает. Стая обидчивых хомячков 7х50».

Дальше какое-то время шла свалка. Когда хомячки атаковали, а люди их рубили. Закончилось всё быстро, так как и стая была небольшая, и монстр не предназначался против серьёзной команды.

«Уничтожена Стая обидчивых хомячков. Начисленные очки опыта распределены по игрокам в равных долях. Начислены очки опыта Тела 5х100. Начислены очки опыта Духа 5х50».

– Ты куда полезла? – взъярилась Амина. – Ты глоссарий смотрела, который Артём скинул? Ещё на болоте. Хомячок не нападает первым.

– Извините, – Джейн явно была готова провалиться сквозь землю.

– Стоп, – резко остановил Артём. Сейчас Амина от нервов наговорит гадостей про то, что, мол, Джейн новым луком любовалась, а прочитать описание монстров на лесном гексагоне поленилась. Ничем хорошим это не кончится. – Спорить будем потом, и Джейн тут не то чтобы сильно виновата. А сейчас пар сбросили? Все за мной, темнеет.

И в принципе, когда они дошли до места, Юля готова была признать, что формально они в изначальные планы уложились. Алая полоса заката уже догорела, но лишь половина неба сменила глубоко-фиолетовый цвет на антрацитово-чёрный с яркими точками звёзд. В остальном одинокий лесной хутор впечатлял. Двухметровый заострённый сверху тын из брёвен,

потемневшие от времени хозяйственные постройки. Поросшие мхом огромные брёвна избы, крытой лапником в несколько слоёв. Артём на удивлённые взгляды остальных поморщился:

– Не обращайте внимания, антураж. Тот же забор большинство мобов не удержит, так что спать во дворе не советую. Можно не проснуться. Так, на всех места внутри избы, где зелёная зона не хватит. Но тут какое-то время, двое или трое суток можно и без сна. Это я про меня и Юлю. Питер и Джейн, вам спать обязательно. Амине – рекомендую.

– Это ещё за… – начал возмущаться паренёк.

Сестра тоже явно была готова присоединиться.

– Стоп, – отрезал Артём. – Я вам не папа с мамой, меня ваш режим не интересует. Вопрос не в том, кто тут взрослый, а кто нет. У вас двоих нервная система перегружена, особенно у Питера. Я вижу. Амина более-менее держится, но тоже сегодня, я так понимаю, была нервная встряска. Вы двое точно на грани цифрового психоза, Амина ещё нет, но… В общем, поверьте, галлюцинации тут очень материальны. И когда вы с мечом на нас полезете, успокаивать вас придётся поленом по голове, других способов здесь нет. То, как Джейн на хомячков сорвалась – это как раз один из признаков, что нервы перегружены. И хорошо, что хомячки подвернулись, а не кто-то из нас.

– Я бы советовала прислушаться, – добавила Юля. – Артём, если что, работал в «Легенда-Интерактив», мы с ним знакомы с тех времён ещё, когда я рассказывала про бета-тесты. Потому он разбирается в здешней механике. И если он говорит, что срочно спать, иначе плохо закончится – то спать.

– От себя добавлю, что когда я сюда добрался, и меня Осьминог до красной зоны подрал, я как раз в такой психоз и провалился. И хорошо был на хуторе тогда один. Пошли, покажу, где можно лечь. Матрасов не обещаю, но поверьте, вы и на досках отлично выспитесь.

Остальные ушли, Юля осталась одна. Слышно было только, как чуть звенел под ночным ветерком лес, с верхушки холма видно, как в ночной прохладе туманом курились тёмные, огромные стволы, и зловеще хохотали непонятные звери в лесу. Туман поднимался всё выше, и вот уже седыми клочьями повис над верхушками забора. И какая-то потусторонняя, пришедшая из глубины веков и поколений мгла суеверия клубилась в душе, заставляя опасаться духов и тёмного бора, грозно нахмуренные очи лесного царя чудились меж замшелых стволов. Бесполезно убеждать, что вокруг – цифровая реальность, зрение, слух и даже пахнущий сырым туманом и мокрой корой воздух, всё убеждало в обратном, заставляло дрожать инстинкты, доставшиеся от

пещерного человека.

– Красиво, да? – голос за спиной заставил вздрогнуть от неожиданности. – Спят. И судя по тому, как быстро все трое вырубились, мы очень вовремя. У подростков нервная система пластичная, будет просто сон, они легко восстанавливаются. Но и в цифровой психоз перегружается проще.

– И всё-то ты знаешь, – буркнула Юля, сама от себя не ожидая такого тона. Потому что с чего-то в глубине души поднялась лёгкая обида. – Хотя да, ты знаешь. Откровенность за откровенность? Больше так не делай. Я в смысле попыток нейролингвистического программирования. Ты, конечно, потрясающий специалист, если во время наших встреч на бета-тестах смог набросать мой профиль, за день буквально во время игры его уточнить и даже провести воздействие. Но больше так не делай, всё равно не получится. Без подробностей, но когда я решила стать блогером-международником, мне ставили защиту. И делали это не шарлатаны из Сети, а настоящие профессионалы. Делали всё не для галочки.

Артём на этом мысленно дал себе подзатыльник: он баран. Зазнавшийся баран, раз вообще не подумал и не попробовал проанализировать такой вариант. С другой стороны, и защиту явно делали действительно профессионалы. На сознательном уровне Юля именно такая, как есть, и её даже можно попытаться обмануть. Один раз. Так как не дура. А вот подсознательные реакции считать и прогнозировать бесполезно, так как там реальные процессы и внешние признаки смещены и не коррелирует.

– Хорошо, не буду. И раз уж откровенность в ответ. Что ты хотела у меня спросить?

Юля набрала в грудь воздуха, как перед прыжком в бассейн с трамплина, и спросила:

– Вадим сказал, что у тебя специальная подготовка. И по кризисным ситуациям, и как ты про свою биографию нам дозированно лапшу вешал. И ещё он мне рассказал, что, дескать, есть слух про спец команду «Фантом» из Федеральной службы. Это…

Юлю остановил искренний, заливистый хохот Артёма:

– Это байка. Я про «Фантом». Нет, я не стану сейчас отрицать, что биография, официально записанная в документах, скажем так – отражает далеко не всю мою реальную жизнь. Но конкретно насчёт байки про «Спецкоманду ликвидаторов Фантом» жаль, я тебя не могу познакомить с автором. Это один из моих лучших друзей был. Как он говорил – я, конечно, мелкий, но чувство юмора у меня большое. Хотя никто из нас даже не ожидал,

насколько его выдумка будет и дальше жить своей жизнью.

Попутно Артём мысленно дал себе очередной подзатыльник. Расслабился, после долгого одиночества компания, да ещё такая хорошая – плохо на него действует. Вадиму можно поаплодировать за его таланты к анализу и наблюдательность. После того как отсюда выберутся – однозначно снова ложиться на дно. Зато сейчас с Юлей можно делиться некоторыми моментами своей реальной биографии, но строго без привязки к месту, времени и возможности идентификации. Это и доверия прибавит, и потом тех, кто будет искать по её рассказам – запутает. Вот только Юля на него плохо действует, что ли? Он ведь в самый последний момент еле успел исправиться, сказал не «птичка-невеличка», а «мелкий». Да и Воробья подставлять не стоило – Артём очень надеялся, что тот жив, известий о смерти точно не поступало.

– В общем, государству, если ему нужно кого-то ликвидировать или сделать чего-то в обход закона, не надо создавать команду секретных супер героев, это и штатные эсбэшники сделают. Но людям хочется верить, вот они и верят. И чтобы закрыть, почему я не люблю вспоминать. Во время Ватиканского конфликта я не по документам, а действительно был там. Случайно оказался в составе Русской гуманитарной миссии по совершенно постороннему делу, дрался добровольцем в составе миротворцев и чудом уцелел.

Артём даже не ожидал, что Юля неожиданно возьмёт его ладонь в свои и виновато скажет:

– Извини… Я знаю… Слышала и интересовалась, что там было. Там все вы.. герои. Особенно… А ты знал?.. Извини, глупость. Не-нет, не отвечай, не надо.

Девушка решила, что он уцелел, так как находился на восточном или южном фасе обороны, потери миротворцев там были огромные, но и уцелели тоже многие. И хотела было спросить, знал ли и видел ли Артём кого-то из «Енисея» – но остановилась, промолчала. Вопрос вслух не прозвучал, и Артём сейчас был Юле за это, сам не знал насколько благодарен. Потому что с незаданным вопросом к нему опять вернулось то самое видение…

«Мы все тут смертники, и мы знали, когда шли. Но пока мы тут держимся, там у людей есть шанс. Там женщины и дети. И каждый час, пока мы тут держим, а городская милиция закапывается по периметру города – это дополнительно процент, что город они удержат»… – «Журавлёв, второй пост сожгли. – Пеленг! Откуда их накрыли? – Вражеские дронщики в пятом квадрате»… – «Всё, мужики, нас нашли. Уходите. – Артём… –

Быстрее, лейтенант! Уводите людей, я остаюсь. Я смогу создать видимость, что мы все ещё тут, вам не хватит опыта. Бегом, пока я их отвлекаю – все на резервный пост!»

Сколько они так простояли, держась за руки, Артём не понял. Наконец, его отпустило, заодно он порадовался, что во дворе темно, и Юля вряд ли много разобрала на его лице.

– Так. Раз детишки спят, а место занято, предлагаю нам культурно отдохнуть и наслаждаться спокойствием. Завтра будет трудный день.

– Это в каком смысле культурно отдыхать? – насторожилась Юля.

– Минуту, сейчас увидишь.

Артём ненадолго зашёл обратно в дом и вернулся с несколькими кувшинами пива, а также двумя корзиночками – с солёными булочками и вяленой рыбой. Кроме того, он держал в руках горящий факел.

– Э… откуда?

– Экспресс-доставка курьером работает в том числе и в вириальных мирах… Ладно-ладно, понял, не смотри так с угрозой стукнуть. Всё очень просто. Здесь была задумана промежуточная игровая точка. Кстати, в игровом сценарии для каждой команды она пустая, это сейчас индивидуальные мульти-локации не работают. Но кроме зелёной зоны игроку нужно что? Что-то делать с добычей, иначе смысл промежуточной точки теряется. Не таскать же добычу каждый раз в город? Так что здесь есть доступ к игровому рынку.

– Точно! Вадим же говорил, что так и определил, что ты жив. Видел, как ты на игровом рынке продавал всякую всячину. Кстати, даже если отсюда торговал – в городе с тебя Городской совет налоги всё равно возьмёт.

– Ну я и не сомневался, – хохотнул Артём. – С чего начинается упорядочивание любого человеческого стада? С правительства, полиции, тюрем и налогов. Ладно, это всё там. А тут – пошли. Разожжём костерок, только не во дворе, нельзя, система не даст. Пиво. Рыбка…

– Ночь, костёр и звёзды. Романтика, – хихикнула Юля. А пошли. Только руки не распускать. Мечом по башке получишь. Тут это удобно.

– Да как можно.

Вскоре недалеко от дома-хутора, на границе леса горело пламя костра, розовым заревом отделяя людей от темноты ночи. Юля при этом порадовалась, что хотя они вроде и потрудились, ломая ветви и заготавливая хворость, тут руки не содраны в кровь от жёсткой коры и нет ноют натруженные мышцы. И можно

просто сидеть на земле около огня. И не понять жителям мегаполисов, всю жизнь не покидавших городских стен и улиц, созданных для человека вот этого волшебного мига. Когда ты не спишь в своей городской постели, а счастлив, потому что приходится провести ночь под открытым небом, у костра, посреди дикого леса. И рядом надёжное плечо товарища, а в темноте – неизвестность. И это – вернейшее средство против всех душевных болезней, тревог и сомнений. А над тобой – тёплая, безлунная почти июньская ночь, с яркими звёздами на тёмном небе, полная тишины, аромата и поэзии. И не надо тебе больше ничего, потому что ты уже счастлив.

Глава 22. Удачной охоты

Утро началось не только с рассветом. Но и с весёлого возгласа Амины:

– Хорошо сидите!

И флегматичного комментария Артёма:

– Игровые способности карьеры Вора – это хорошо, но стоит учитывать и остальное. В смысле реальность, пусть и с особенностями. Это я к тому, что дверь не просто так была подпёрта веточкой, которая хрустнула, когда ты её открыла. С тенью ты молодец, старалась, чтобы она на нас не падала, зашла со спины с мёртвой зоны наблюдения. Вон видишь на заборе, старая кастрюля висит? Понятно, что там ничего не отражается, но когда кто-то мимо идёт, в ней шевеление и движение заметно. Мне не надо за спину смотреть, а сразу как засёк, что кто-то идёт – просто внимательно шаги за спиной слушать. Да, доброе утро.

– Доброе утро, – смущённо ответила Амина.

Юля на это фыркнула и сказала:

– Ну что? Будем близнецов и идём обратно в города?

– Да мы уже вроде встали… – ответила Джейн, выходя со двора вслед за Аминой.

– И потому мы все идём бить мобов и пользоваться уникальным шансом, – закончил за неё Артём, вставая от костра и разбрасывая ветки, чтобы затушить.

– Ты ничего не забыл? – ядовито поинтересовалась Юля.

– Знаешь, чем честный человек отличается от нечестного? – хмыкнул Артём. – Честный всегда держит слово, но при этом умеет обходить клятвы, их не нарушая. Из города подросткам выходить нельзя? Ну так мы и не выходим, вы не в городе, а у меня в гостях. Нарушил правила другой человек, и его больше нет с нами. А дальше мы возвращаемся, просто дрога длинная. Следующий аргумент, что Питеру и Джейн всего четырнадцать и рано им ещё? Поэтому не смогут?

– Вообще-то – да, – осторожно согласилась Юля, подозревая какой-то подвох.

– А мне было четырнадцать, когда я пошёл на первое настоящее дело и справился. Так что возраст не помеха.

– И какое это было настоящее дело? Фермерские яблоки воровать? Выехал за город, вокруг поля да сады… – не скрывая сарказма, поинтересовалась Юля.

– Да нет. Я должен был уговорить одну хулиганистую компанию пошалить, а под это дело залепить камеры видеонаблюдения в торговом центре. Пока охрана с этим

разбирается, а в здании появились слепые зоны – напарник вирус в систему запускал.

– Какие потрясающие моменты биографии… – только и смогла растерянно ответить Юля.

Вдвойне растеряно, потому что остальная молодёжь на Артёма смотрела такими восторженными глазами… Особенно когда Артём закончил:

– Самое весёлое было, когда охрана несколько человек из этой компании поймала и сдала в полицию. Знаете, почему весёлое? Вирус это было так – приятным бонусом. На самом деле задача была совсем в ином. Там главарь сколачивал себе банду из детишек приличных семей, сначала вовлекая криминальной романтикой, а дальше постепенно привязывая к себе через преступления. Вот для меня, как думал главарь, и будет такой «экзамен на вступление». А по итогам – он в полиции, как и парочка его самых близких друганов, им оформляют хулиганство и постановку на учёт. Добавь вирусную атаку, которую повесили на одного из пойманных. Причём и эта троица, и остальные молчат друг про друга, знать друг друга больше не хотят и трясутся, как бы заодно уже не получить статью за информационно-сетевую диверсию в составе организованного сообщества.

Артём хитро посмотрел на Юлю. Причём наполовину улыбался своим словам, а наполовину воспоминаниям. Это и в самом деле была его первая операция, разработанная лично. Согласовал её сам Филин. Причём операция вышла многослойная: внедрение вируса как прикрытие, благодарность от отца одного из парней, выдернувшего сына из формирующейся банды без каких-либо внешних последствий и скандала. Сынуля тогда настолько испугался реального шанса залететь годков на десять в тюрьму, что даже несколько лет отказывался в том числе и от всяких мажористых мероприятий золотой городской молодёжи. И никто так никогда не заподозрил, что на носителе, который тогда лохи из главарей «банды» вставили в информационный порт локальной сети здания, кроме примитивного купленного и скачанного в Сети вируса «для чайников как сделать соседу гадость не напрягаясь» – его легко остановили фильтры, был и второй слой. От Птиц и в интересах Птиц. В итоге настоящий вирус, просочившийся «изнутри» через систему безопасности здания, получил доступ к серверам нескольких крупных компаний, арендовавших площади торгового центра.

Юля вздохнула – и согласилась:

– Ладно. Какой у тебя интерес – спрашивать не буду…

– А зря. Нормальный у меня интерес, ровно тот же, что и у всех. Мне нужны очки Духа. И побольше. На самом деле план такой. Ты вчера рассказала, что Амине нужно получить навык художницы. Так вот, вы неверно посчитали ветку развития. Если Рисование брать именно как навык, то он выйдет крайне ограниченный. На уровне ремесленника. Я не про сам рисунок, Амина, не смотри на меня так. Я в тебя верю, и Юля тебя нахваливала. Но вот как у игровых предметов, у твоих изделий будет куча ограничений. Надо брать пассивный талант Способность к творчеству. А уже к нему навык Художник. Но это с учётом непрофильного направления для твоей карьеры – четыре очка Духа и два Тела на Способность к творчеству. И два очка духа на Художника.

– У меня четыре очка Духа… с учётом того, что от Осьминога упало, – Амина расстроилась настолько, аж готова была расплакаться. – И я уже на третьей ступени, мне почти пять тысяч опыта надо на каждое очко Духа.

– Вот потому мы и идём их зарабатывать. Питер, Джейн, вы, кстати, в нашей охоте на мобов ещё больше Амины должны быть заинтересованы.

– В смысле? – близнецы спросили в унисон и оба посмотрели с крайней степенью любопытства.

– Им-то зачем? – Юля пыталась и дальше изображать недовольство, но и у неё любопытство проглядывало.

– Начну издалека. Я тут, когда по окрестностям мотался, нашёл Малый храм. В отличие от городского – здесь можно встретить лишь одного бога. Причём какого – игрок выбирает при первом своём визите. Амина, понятно, выбирает богиню Райю и просит у неё, как я сказал, способности к творчеству. А вот вам, молодые люди, тоже надо вызывать Райю. Она вообще отвечает за развитие. Так вот, пожертвовав ей шесть очков Тела и шесть Духа плюс рога оленя, вы сможете заказать изменение возраста. То есть внешне, понятно, вряд ли чего изменится, если я правильно Сакамото, чтоб его черти побрали, в день катастрофы понял. Но для игровой механики ваш возраст станет больше, а это позволит поднимать развитие до взрослых параметров. Как минимум подтянуть Телосложение и соответственно – очки Жизни. Что в нынешних реалиях вещь самая важная. Олени водятся на соседнем гексагоне. А вот как сходите в храм, будет следующий этап, но про это потом расскажу. Ну как, согласны?

– Да! – близнецы и Амина буквально заорали в голос хором.

– Уговорил, – фыркнула Юля.

– С Вадимом, к слову, я уже связался. Он тоже посоветовал пока, раз уж мы тут, в город не возвращаться. Они ваших

уголовничков прижали к горам, но те нырнули в пещеры. Пока проверяют, нет ли оттуда другого выхода.

– И всё-то он… продумал, – снова фыркнула Юля.

– Я старался. И прежде чем идти, пошли, заберём кое-что из дома.

Вчера вечером Юля в дом заглянула мельком, так что со сдержанным любопытством сейчас рассматривала комнату. Остальные глядели вообще с недоумением. Ну брёвна старые, щели забиты мхом. Ну печь и окошко маленькое? Когда кусок стены внезапно превратился в огромный экран, со стандартным интерфейсом компьютера и списком пунктов меню, все невольно вздрогнули и попятились.

– А вы чего хотели? – хмыкнул Артём. – Я же говорил, что тут доступ есть к игровому рынку и прочее? Ладно, Юля, начнём с тебя

Он быстро, остальные не сообразили, чего и как нажималось, выбрал соответствующий пункт меню. После чего экран остался в верхней части, а две трети нижней превратились в железную дверку. Артём её распахнул, открывая доступ… В кладовку? Достал оттуда кольчугу и кожаные штаны. И вручил Юле. Девушка ошалело взяла экипировку в руки.

– Кольчуга с усиленными вставками. Износ девятьсот из тысячи? Штаны усиленные, максимальный износ двести? Откуда?

– Если откуда взял – то добыл. Забыла? Я тут две с лишним недели как на мясозаготовке ходил, рубил и колол. При этом поскольку я в здешних пенатах на много-много гексагонов был один, а выпадает барахло с определённой периодичностью, завязанной не только на процент убитых мобов, но и на время… Короче – выпадало часто. Ну не рассчитана игра на то, что на пять или шесть гексагонов будет бегать и добывать всего один игрок. А если ты про откуда сейчас как из воздуха достал – Депозитарий. Тот самый, куда можно по идее сложить барахло на хранение, чтобы не потерять на возрождении или неудачном данже. Но если для бесплатного Депозитария можно выбрать только один город любого Радианта, то во всех прочих местах платно. За деньги или опыт. Конкретно этот обошёлся мне в сотню единиц опыта в день. Зато удобно. Ничего не пропадает, места не занимает. Ладно, одариваю остальных, но уже попроще. Юля у нас лекарь, за всеми следит, про себя забывает, главное – чтобы её саму не подранили.

На ядовитую подначку-намёк «не думает, куда лезет» хотелось ответить колкостью, но с другой стороны – подарок был шикарен… Так что Юля растерялась, не понимая, как поступить. И промолчала.

Близнецам в итоге достались кольчуги на 600 максимального урона – результат экспериментов Артёма по ремонту, у Амины уже была кольчуга. Плюс всем штаны с защитой и сапоги. Дальше Артём загадочно чего-то потыкал в экран и вынул из кладовки с полсотни мелких пузырьков. После чего вручил Питеру.

– Зачем? – растерялся паренёк.

– Потому что ты Травник. Котелок есть? Ножик сохранился?

– Э-э-э… Не понял?

– Учиться будешь. У тебя для карьеры Травника прописан как обязательный навык – Ремесло. В базовый комплект входит нож для нарезания трав и компонентов, и если не ошибаюсь – котелок.

– Нож остался, а котелка не было, – растерялся Питер.

– Понял. Ну котелок, в отличие от ножа, гроши стоит, – снова несколько манипуляций выбора меню, и Питер держал в руках ещё и котелок. – В общем, на каждом привале и с разных убитых мобов будешь пробовать варить зелье. Плевать чего выйдет, тебе главное хоть один раз получить игровой предмет. Всё кидаешь в котелок, крошишь туда всякой травы, веток, да хоть любого мусора, варишь и заливаешь во флакон. Не вышло? Выкидываешь, пробуешь другие ингредиенты. Задача получить талант Травника-знахаря. На Травника-фармацевта не рассчитываю, тебе хотя бы Знахаря. Тогда ты сможешь для начала по готовому рецепту хотя бы зелья варить. Тоже полезное дело.

– Понял, – обрадовался Питер.

А сестра показала ему восторженно палец вверх.

Когда они уже вышли с подворья и начали спускаться с холма, Артём неожиданно остановился и сказал:

– Да, чуть не забыл. До визита в храм охотимся ровно на тех мобов, на которых я укажу. Если говорю «проходим мимо», то не трогаем.

– Бонус первопроходца в первый раз? – сообразила Юля.

– Да.

Юля тут же пояснила остальным:

Тут есть одна интересная фишка. Кто вообще первым убьёт какого-нибудь моба, которого до этого никто не побеждал – как с Осьминогом – ему дают бонус. За босса очки развития, за обычного моба – какой-то предмет. Но если у вас этот бонус выпадает для вас вообще первый раз, система, как правило, старается подкидывать что-то самое нужное. Так что есть шанс, Амина, что набор художника после храма покупать не придётся.

– А, и ещё одна вещь, – Артём достал Браслет беспокойства и отдал Юле. – дарю, он нам сейчас пригодится.

Все растерянно посмотрели на Артёма и на браслет, дальше

Юля осторожно поинтересовалась:

– Это же редкий предмет. И ты вот так его отдаёшь мне?

– Да, – вздохнул Артём. – Продавать его нет смысла, его никто просто не купит. Денег пока таких ни у кого нет. А мне он бесполезен ещё очень и очень долго. Так хоть пользу пусть приносит. У тебя же Ветры магии есть. Заодно наша страховка на сейчас.

– Хорошо. Ты не против, если я его Амине отдам? У неё тоже есть Ветры магии.

– Да пожалуйста, он твой. Делай чего хочешь.

– Спасибо…

Артём при этом ощутил себя как-то странно, так как взгляд, которым его наградила Юля… И чтобы как-то разрядить ситуацию, сказал:

– Так, идём направо. Там гексагон с оленями. Они нам самое то. И очки, и рога. Юля, Пыльцу не применять! Нам с оленя мясо нужно, на всю ораву. Лучше, если мы его тормозим стрелами, потом догоняем и лупим мечами и копьями. Лозу по возможности старайся на оленях не применять. Там водится Бешеный медведь. И у него дурная привычка через раз выползать на запах убитого оленя. Так что, если он вылезет – вот его Лозой и Пыльцой.

– Так точно, командир, – хихикнула Юля.

Артёма захватило ощущение дежавю. Как в первый день он снова шёл мимо красивых как на подбор дубов в два обхвата или стройных сосен лесного гексагона, время от времени пересекая поляны. Но сейчас рядом шла целая команда.

– На поляне четыре штуки. Олени? – сообщила Амина.

– Если стадом, то скорее всего – «да». Тогда рискнём. Юля, попробуй кого-то захватить Лозой и пыльцой, мы с Джейн попробуем парочку подстрелить.

Всё прошло просто на отлично. Это и в самом деле были олени. Лучники начали стрелять по ближним, причём оба лучника выпустили по три стрелы и с ходу добились попаданий:

«Благородный красавец-олень получает урон стрелой 58, жизней 142/200. Из-за торчащей стрелы Благородный красавец-олень замедляется, пока не вытолкнет стрелу – 10 секунд.

Благородный красавец-олень получает урон стрелой 2х29, жизней 142/200. Из-за торчащих стрел Благородный красавец-олень замедляется, пока не вытолкнет стрелу – 19 секунд».

И сразу же Юля бегом кинулась вперёд. Олени хотя и убегали, но из-за стрел – достаточно медленно, чтобы девушка смогла догнать и подобраться на дистанцию броска заклинания. Джейн и Артём перенесли огонь на двух других оленей, которые пытались было бежать уже в противоположную сторону.

«Благородный красавец-олень получает урон Ядовитой пыльцой 3х48, жизней 0/200. Уничтожен Благородный красавец-олень. Благородный красавец-олень получает урон Ядовитой пыльцой 3х48, жизней 0/200. Уничтожен Благородный красавец-олень.

Благородный красавец-олень получает урон стрелой 2х58, жизней 84/200. Из-за торчащей стрелы Благородный красавец-олень замедляется, пока не вытолкнет стрелу – 19 секунд. Благородный красавец-олень получает урон стрелой 29, жизней 171/200. Из-за торчащей стрелы Благородный красавец-олень замедляется, пока не вытолкнет стрелу – 10 секунд».

Убежать оленям не дали Амина и Питер, догнав и заколов копьями.

Система великодушно уведомила:

«Уничтожено стадо Благородных оленей. Согласно настройкам итоговые очки опыта Тела 80 х 5 игроков, очки опыта Духа 80 х 5 игроков. – А дальше неожиданно продолжила: Убито Благородных оленей 4/20. Рогов сдано 0/20».

– А это ещё чего? – удивилась Юля. – Признавайся, зараза, опять чего-то химичишь? Что за квест ты втихаря взял?

– Ну… есть немного, – хохотнул Артём. – На самом деле решил приятное с полезным. Раз мы группа, то там есть раздел групповых квестов, которые можно выполнить дистанционно. То есть не тащить квестовый предмет в город, а отправить за пару медяков напрямую через Игровой рынок. Так почему бы заодно не поучить бонус в виде дополнительного опыта? Я тут три недели из-за этого, между прочим, страдал, что все квесты групповые исключительно. Ладно, все молодцы. Ну что, разделываю? Кто-то присоединиться готов?

Юля поморщилась, а вот Амина с Джейн неожиданно изъявили желание поучиться. Юля на это вздохнула:

– Не ожидала такой кровожадности. Ладно, тогда с моих начинай.

– Почему?

– А там на выходе Тухлое мясо будет. Проверенный момент. Если здешним хищникам его скормить, они получают отравление и тормозятся.

– Понял. Питер, а ты чего смотришь? Котелок доставай. Травок собери, листочки нарви, тухлое мясо сваришь. И веток на костёр собери. Огонь я тебе сейчас разожгу.

Тухлое мясо не только само по себе на вид было противное. Попытка сварить из него зелье вышла настолько вонючей, что все потребовали немедленно перенести костёр в подветренную сторону. Один Питер варил булькающее варево с энтузиазмом.

Вот уж точно вжился в образ знахаря. Впрочем, первые четыре попытки – с Тухлым мясом, две с обычным и на одну даже пожертвовали рога – ничего не дали. Но Питер не унывал и уже прикидывал, чего бы ещё сварить, пока разделывают последнюю тушу.

И тут на них выскочил Бешеный медведь. Заревел… Артём и не предполагал, насколько слаженно сработают все. Немедленно Джейн начала стрелять из лука. А Амина лихо подбежала к медведю и закинула ему в пасть сразу два куска Тухлого мяса. Следом начал стрелять из лука Артём.

«Бешеный медведь получает урон стрелой 24, жизней 476/500. Бешеный медведь замедляется, пока не вытолкнет стрелу – 10 секунд. Бешеный медведь получает отравление Тухлым мясом и замедляется, а также получает паралич лап и не может бросать предметы – 5 секунд. Бешеный медведь получает урон стрелой 48, жизней 428/500».

Дальше Юля поймала медведя в Лозу и втроём с Питером и Аминой они неторопливо медведя закололи и зарубили.

«Уничтожен Бешеный медведь. Согласно настройкам итоговые очки опыта Тела 50 х 5 игроков, очки опыта Духа 50 х 5 игроков».

– Лихо, – Артём даже немного растерялся. – Я позавчера с этим медведем минут двадцать колупался, причём он любит метать подручные предметы и пару раз меня чуть не зацепил.

– Потому что мы – крутая команда, – горделиво заявил Питер.

– Ладно-ладно, только нос не задирай. Но дело и впрямь пошло. Сейчас отрублю ему когти и зубы, попробуешь тоже чего-нибудь из них сварить.

– Мне уже заранее плохо. От запаха, – поморщилась Джейн.

– Тяжело в ученье, легко в леченье, – хихикнула Юля. – Это точно про нас и про Питера.

Глава 23. Пограничные горы

Письмо от Юли пришло какое-то странное. После большой охоты на Осьминога и квестов Малого храма Райи все, кроме Артёма, вернулись в город. Сам он пока ещё раздумывал, как ему быть, хотя до города с ними и дошёл – но в итоге вернулся обратно. На болота и через болота потянулся пока небольшой, но постепенно нарастающий ручеёк игроков, кинувшихся прокачиваться на до сих пор неосвоенных и не поделённых угодьях. Вокруг лесного хутора в целом ещё оставалось более-менее тихо, но было понятно – это ненадолго. По крайней мере, новые игроки на гексагон заглядывали каждый день. При этом некоторые компании с ходу начинали качать права или чего-то требовать, хорошо до драки не дошло пока ни разу. Всё равно Артём начал всерьёз рассматривать вариант, а не откочевать ли ему ещё дальше ближе к краю Радианта? Тем более в Людогосте ему нравилось всё меньше и меньше, так как Городской совет после побега отморозков – а их так и не поймали, сгинули, похоже, в пограничных пещерах – начал понемногу ужесточать некоторые правила.

Впрочем, всё это не помешало за следующие десять дней всё той же компанией сходить по окрестностям. Пускай Юля и ворчала всё время, что больше «детишкам из города ни ногой». Но в итоге согласилась, что тем же близнецам срочно надо наращивать очки Тела и подтягивать Телосложение, так как от этого зависят очки Жизни. В итоге дорвавшаяся до любимого занятия, Амина на самом деле сидела и рисовала, попутно время от времени получая из своих картин игровые амулеты. Питер, удачно всё-таки получивший тогда не только Травника-знахаря, но и умение Записать рецепт, тоже пробовал и экспериментировал, прокачивая Травника и пытаясь получить рецепты. А вот Юля и Джейн просто с удовольствием охотились и отводили душу на истреблении мобов.

Сегодня Артём ночевал у себя на хуторе. Так что просьба заглянуть в Людогост с оружием, Огнивом и амуницией «по полной» в принципе не выглядела особо странной. Но зачем тогда в письме была приписка: «Вадим просил»? И почему тот не написал и не попросил прийти сам, напрямую? Да и точка встречи тоже необычная. Не Людогост и даже не зелёная зона. Граница восточной «луговой» и южной «лесной» зоны.

Артём шёл согласно присланной трассе, по которой надо было добираться до места. Тропка бежала от города долгой извилистой дорогой, но это неожиданно наоборот оказалось

приятно. Палит солнце, летнее, немилосердное, мятежной красоты исполненное, над лесом белые, обманчивые, словно от кого-то убегающие облачка. В небе высоко над тобой порхают непонятные точки, слетают беззвучно с каких-то лесных вершин, а под ногами жужжат в травах букашки. Тяжёлый шмель щёлкнулся о колено, опрокинулся на камни и шевелит ножками, силясь подняться. Вроде и близко город – и далеко, потому что вокруг лес, удумчивый, исполненный тайны. Тишина плывёт и ширится, но вот Артём выходит из лесной гущи на облитую летним солнцем весёлую опушку. За ней луг, трава высокая, и цветы цветут. В лесу было душно, парно, а тут так приятно обдувает свежий ветер… Стоп! Откуда на лугу столько народу? И продолжают подходить? Больше сотни человек собралось, и продолжали добавляться.

Артём как раз смог в толпе отыскать Юлю. С удивлением обнаружил рядом не только Амину и близнецов, но и команду Вадима. А вот сам он стоял чуть в стороне от всех, как бы готовясь выступать. И рядом с ним – Сергей Баринов из «Легенда Интерактив». Спросить, что всё это значит, Артём не успел – заговорил Вадим.

– Всем добрый день. Благодарю, что вы откликнулись, и спасибо тем, кто помогал мне всех вас сегодня собрать. Вопрос очень важный, и лучше про него расскажет Сергей Михайлович, так как именно он первый пришёл ко мне с этой проблемой.

– Здравствуйте всем. Я буду короток. Как вы уже заметили, прошло уже больше месяца, как мы тут застряли. И думаю, что в течение ближайших трёх или четырёх месяцев проблема не решится. А отсюда надо думать на перспективу. Да, всем нам удалось изначально побороть хаос, не скатиться в беспредел. Вроде бы жизнь наладилась. Но мы по-прежнему заперты на первом Радианте. И это скоро грозит катастрофой. Нас слишком много на такое небольшое пространство. Мы уже дошли практически до южной и восточной границ. Открывшееся западное направление немного разрядило ситуацию делёжки зон для развития и заработка, но это ненадолго. У всех уже слишком высокий уровень, так что за всего полторы недели мы уже там добрались практически до края. Следующий и неизбежный этап – начнётся свара за делёжку ограниченных ресурсов. Нам нужно пробиваться на следующий Радиант.

– Помимо сказанного Сергеем Михайловичем по части переизбытка народа, – продолжил Вадим, – ситуация осложняется ещё и тем, что увы – нашлись люди, которых ситуация слишком устраивает. Это нынешний Городской совет. К сожалению, созданный как совещательный орган, дабы избежать хаоса, он всё

больше и больше старается подмять всех под себя и стать властью. Уже начались, пока робкие, но попытки введения новых правил и пошлин, призванных усилить власть Совета. Обсуждение идеи атаки Стража пограничных гор в Совете заблокировано и снято с повестки, причём наглухо. Более того, даже сегодняшняя наша встреча вынужденно проходит здесь, и если бы не помощь уважаемого Мехмета, могла не состояться. Я опасаюсь, что скоро любую попытку пройти через Пограничные горы на второй Радиант попытаются запретить. Формально прикрываясь заботой о безопасности, а на деле опасаясь, что это разрушит власть Совета.

– Что вы предлагаете? – крикнул кто-то из толпы.

– Атаковать Стража пограничных гор. Прямо сейчас, – огорошил всех Баринов.

– А чего раньше не пробовали? А говорят, кто-то ходил и провалилось? – продолжали раздаваться голоса.

– Раньше не пробовали, так как были не уверены в своих силах. Всё-таки Страж – босс достаточно серьёзный, не в первый день. И ваша информация не совсем верна, – спокойно парировал Баринов. – Пройти к Стражу, точнее, зайти в пещеры пробовала всего одна группа. Это были бежавшие из тюрьмы заключённые. Но я не уверен, что они вообще дошли, так как все они были со стартовыми характеристиками и почти без снаряжения. Данж Пограничных гор считается самым сложным на первом Радианте и точно не для новичков. Мы здесь по характеристикам все соответствуем вообще второму или третьему Радиантам, должны снести Стража вообще без проблем. Всё равно, чем больше народу атакует, тем лучше.

Толпа зашумела, кто-то спорил «надо попробовать», другой отвечал «да в гробу я видел рисковать»… Рядом с Вадимом и Сергеем Бариновым понемногу собирались люди, но мало – всего человек десять. Юля заметила, что из толпы выбрался и встал рядом Кант… но почему-то один, без со-гильдийцев из «Эльфов». Дальше Юля решительным шагом подошла. Заняла место рядом с Вадимом и с вызовом громко сказала:

– А я иду. Потому что у меня хватит на это смелости. Кто с нами? Артём, ты же с нами идёшь?

Артём на это замешкался, так как вообще-то не решил. С одной стороны, Баринов был прав на двести процентов. Но с другой, зная Сакамото – не мог тот не оставить какую-то гадость. И поход становился лотерей. А рисковать не зная шансов Артём не любил, от этого его отучили ещё лет десять назад. Однако с третьей стороны, откажись он – о хороших отношениях с Юлей и Вадимом можно забыть надолго, а в нынешнем надвигающемся

бардаке с переделом власти шансов у одиночки не так много. Меньше, чем риск в Пограничных горах. Артём замер, не зная, чего ответить. И тут к нему подошёл Мехмет. Не один, вместе с ним ещё полтора десятка бойцов, таких же суровых бородатых арабов. Соратники? Телохранители? Мехмет пристально посмотрел на Артёма и сказал, не столько спрашивая, а скорее утверждая:

– Ты дрался под Римом. Где?

Артём замер, всем телом ощущая не только напряжение собеседника, но и жгучее любопытство Юли, которая мгновенно сообразила и тоже ждала ответа. Так что говорил он тихо и так, чтобы слышал ответ лишь стоявший близко Мехмет и его спутники:

– Я воевал в составе «Енисея».

Неожиданно Мехмет прижал ладонь к сердцу и сказал:

– Я тоже был там. Ты был хорошим воином и достойным противником. Потому станешь хорошим союзником. И ты удачлив, раз остался жив. Если ты пойдёшь – мы пойдём вместе с тобой.

Артём мысленно ругнулся: сделали как мальчишку, причём неважно кто – Юля или Мехмет. Итог: нет у него выбора.

– Я иду. – Артём встал рядом с Вадимом.

– Мы тоже идём, – подошли Мехмет и его товарищи.

– И мы тоже, – неожиданно рядом встали Амина, Питер и Джейн, причём парень добавил: – Я мужчина, потому в тылу отсиживаться не буду, даже не пытайтесь меня остановить.

– Ты – мужчина, – без тени насмешки в голосе согласился за всех Мехмет. И уже с издёвкой, направленной на остальных, громко добавил: – Ему четырнадцать, но он доказал своим поступком, что мужчина. И три женщины рядом со мной тоже показали, что они мужчины больше, чем некоторые. Кто с нами?!

Толпа зашумела и забурлила, но многие, слишком многие, отводя глаза, тихонько и торопливо старались уйти в лес. Когда шевеление закончилось, рядом с Вадимом стояло всего шестьдесят два человека.

– Меньше, чем я надеялся. Больше, чем рассчитывал, – сказал Баринов. – Ну что же, идёмте. Со щитом!

– Или на щите, – ответил Кант.

– Нет уж, – категорично возразил Баринов. – Только – со щитом.

Где-то на середине дороги, пока их отряд обходил город по дуге через луга и рощицы, Юля обратилась к Артёму, хотя и не с тем вопросом, как он ожидал:

– Слушай, а ты этого Баринова знаешь? – Я так мельком с ним

пару раз сталкивалась…

– Вот чем-то знакомое лицо, но я его, если честно, не вспомню. Наверняка сталкивались, но тоже мимоходом. Я работал инженером в отделе Q/A, сама понимаешь – маркетологи и тем более клиентский отдел меня мало интересовали.

До гор добрались быстро. Раз или два их вроде бы пытались атаковать монстры, но в отряде было полно магов, чтобы эту мелочь спалить на подходе не отвлекаясь. Вот поля и рощи закончились, дорога теперь извивалась между валявшимися то тут, то там валунами в человеческий рост, вдали показалась синяя полоска гор. Уровень земли понемногу начал из равнины делаться подъёмом, окружающие виды становились всё живописнее, а каменные глыбы из просто валунов превратились в разбросанные то тут, то там утёсы, огромные и величественные. Они напоминали то человека, то лошадь, то ягнёнка, лежащего в корыте или на разбежавшихся по округе обезьян в разных позах. И если повернуться назад, видна раскинувшаяся внизу долина, а далеко-далеко на юге еле заметна синяя ниточка вторых Пограничных гор, отделявший первый Радиант от девяносто девятого.

С одной из таких скал на людей попробовали напасть летающие волки – похожие на обычных, но с крыльями, они скорее планировали или умели совершать большие прыжки, помогая себе кожистыми крыльями на спине. Кроме Амины в отряде были ещё трое разведчиков, так что волков заметили заранее, да и повадки были известны ещё с охоты за беглецами. Навстречу полетели стрелы и заклинания потоком. Причём встречали монстров опытные бойцы, заранее распределившие сектора обстрела и обороны, потому накрыли всех.

«Стая Летающих волков 20/20. Жизней стаи – 20х240. Волки получают повреждение стрелами 20х35. Жизней стаи – 20х205. Из-за торчащей стрелы Летающий волк не может летать, пока не вытолкнет стрелу – 10 секунд 20/20. Волки получают повреждение огненным шаром 12 х 40. Жизней стаи – 8х205, 12х165. Летающие волки загораются – 6, горение – урон 5 жизней в секунду. На время горения волк не может летать».

Дальше стая была практически мгновенно добита, Юля даже немного расстроилась – она вообще не успела достать оружие. Но в целом все повеселели и сочли атаку хорошим знаком. Стая попалась крупная, обычно волки атаковали в горах вдвое меньшим числом. Понятно, что такому крупному отряду волки не угроза, но что их уничтожили вообще без царапин – сочли хорошим предзнаменованием.

После боя идти пришлось недолго, они достигли небольшой

площадки, где находился вход в пещеры Пограничных гор. Вроде бы заваленный камнями и обломками гранита, но чисто для видимости, по одному, но пролезть можно спокойно. И никто на входе в пограничный данж не поджидал. Люди очутились в пещере, которая имела вид огромной комнаты, а когда глаза привыкли к полумраку, стало видно, что стены тут расписаны грубыми наскальными рисунками.

Внутри следующей пещеры людей встретили фантастические нагромождения, в рассеянном свете без какого-то видимого источника камни отливали то кораллом, то золотом, то бирюзой, свисали с потолка и вздымались с пола. И здесь же попытались нападать какие-то каменные пауки, но атака вышла совсем жиденькой. Дорога была достаточной ширины, чтобы люди могли идти трое-четверо в ряд. Но сейчас двигалась целая колонна рядов пятнадцать в глубину, так что «толстых» мечников в броне поддерживал сразу второй ряд копьеносцев, а за ними лучники и маги. Пауков проредили ещё на подходе, а дальше перебили в один-два удара.

Выход из пещеры кристаллов представлял собой арку, которая вела в длинную галерею – высокую, с перистыми сталактитами, свисающими с потолка. Юля остановилась было, залюбовавшись маленьким прудиком с прозрачной водой посреди галереи, но тут же кто-то из магов бросил туда огненный шар. Из прудика немедленно полезли какие-то щупальца, остановленные не только Лозой, но и парализующими заклинаниями других магов, после чего пруд накрыли Ядовитая пыльца, Облако смерти и пара других массовых заклятий. Девушка скривилась, зашагала дальше, не задерживаясь и даже не проверив в логах, кого они там убили. Очарование галереей сразу пропало.

Из галереи вело несколько выходов, видимо, до главного босса можно было добраться разными путями. А возможно, боковые пути вели в тупики. Юлино любопытство развеял Артём:

– Прямо пойдём. Тут можно к пограничной пещере выйти несколькими маршрутами. Будь нас хотя бы человек сто, как думали с самого начала, наверное, пришлось бы делиться, чтобы войти с нескольких сторон и синхронизироваться по времени, чтобы оказаться на выполнении финального квеста одновременно. Но нас маловато… Может, и к лучшему, идём одной группой и меньше накладок.

Отряд зашагал дальше. В воздухе разлилась звенящая музыка. Она становилась всё громче, всё прекраснее и волшебнее, она манила и завораживала. Ещё несколько мгновений – и люди добрались до её источника. Новая арка вывела в огромную пещеру с озером, посередине неподвижной зеркальной глади

вздымалась скала, а на ней сидела прекрасная обнажённая женщина. В её лице и теле не было ни малейшего изъяна, кожа матово светилась, как бледный мрамор. Единственным покровом служили длинные светлые волосы, змеившиеся до самой талии.

И тут же Юля выхватила флейту и заиграла мелодию, память сохранила ноты и название – «имперский марш», а из какого фильма девушка забыла. Рядом заиграла гитара второго музыканта, тоже растягивая с тех игроков, у кого была повышенная ментальная устойчивость, защиту на всех. Фигура на скале мгновенно изменилась. Прелестная женщина превратилась в мерзкое извивающееся чудовище – щупальца хватали воздух, из пасти торчали острые клыки, во все стороны изо рта шла пена. Монстр уже высунул длинный язык, как будто предчувствуя вкусный обед: рядом на скале валялось множество костей, как бы останки прежних визитёров.

Расстояние было на пределе дальности луков, но стрелы доставали.

«Сирена получает урон стрелами 20х18. Жизней 1200/1600».

Монстр махал щупальцами, шипел, пел, но ментальная защита была непрошибаема, а стрелы с каждым залпом снимали с твари очки жизни, пока система не уведомила:

«Уничтожена Сирена. Согласно настройкам, начисленные очки опыта распределены по игрокам в равных долях. Очки опыта Тела 20 х 62 игроков, очки опыта Духа 62 х 62 игроков».

– По крайней мере, мы можем быть уверены, что в прошлый раз отряд сюда дошёл, – прокомментировал Артём.

– Почему ты уверен? – тут же уточнил Вадим.

– Нет бонуса первопроходца. Даже если это локальный босс, а не обычный монстр, за него дают в первый раз хоть что-то, те же дополнительные очки развития.

– Они здесь были, – раздался чей-то голос. Оказывается, сразу после убийства Сирены, несколько человек полезли в воду проверять. Озерцо было мелкое, едва по грудь, и там нашли оставшиеся от кого-то игровые предметы. – Здесь валяются копьё и два меча, а также кольчуга. Кого-то в прошлый раз эта тварь всё-таки сожрала.

– Но её всё равно уничтожили, – подвёл итог Баринов. – Так. Идём дальше, и мы на верном пути. Это плюс. А вот минус – Сирены на первом Радианте быть не должно. Не знаю, чего придумал Сакамото, но смотрим вдвое внимательнее.

– Одно успокаивает, – не высказаться, а скорее успокоить остальных, громко проговорил Артём: – Я когда-то знал Сакамото лично. Так вот, сволочь он, но своя извращённая логика у него была и своё слово он хотя и своеобразно держит. Раз он сказал,

что с возможностями первого Радианта мы гарантированно можем уничтожить Стража и пройти дальше, значит, шанс у нас есть и вполне нормальный. Главное – его не упустить.

Глава 24. Страж перехода

Из грубого, не арки, а природного входа в главную пещеру тянуло сыростью и темнотой. Артём заглянул туда и шутливым тоном произнёс:

– Брр! Смешно, но мы всё равно полезем в это неприятное место потому только, что от нас этого ждут. Да и друг перед другом стыдно, шли, шли. И бросить на последнем шаге? Никогда не любил лезть вперёд и кому-то чего-то доказывать.

Стоявший рядом Вадим на это хмыкнул и ничего не ответил.

Стоило людям перешагнуть порог пещеры, как они оказались в большом самом настоящем подземном зале дворца, с колоннами, резьбой и цветочными фресками-орнаментами. А ещё повсюду на колоннах мгновенно зажглись факелы. Отчего стало светло как днём. Вот запах сырости и подгнившей старой доски никуда не пропал. И ещё это был пока тупик, зато из дальнего угла появился Страж. Он был огромен. Нет, не так – он был подавляюще велик, метров восемь в высоту, не меньше. Люди рядом казались букашками. И ещё он был Лешим.

– Залп!

И тут обнаружилась первая неприятная особенность босса: Леший обладал толстой шкурой, отражавшей стрелы

«Леший получает повреждение стрелами 5х22. Жизней 3890/4000. Деревянный. Стрелы не наносят дополнительных ограничений».

– Плохо, – прокомментировал Артём. – Из всех возможных вариантов Пограничного стража самый дурацкий. Это деревяшка, у него повреждения распределяются равномерно, ему не отрубить конечности. И стрелы ему как слону дробина. К тому же он регенерирующий. И заклинания вроде Паралича или всяких Ядовитая пыльца и Облако смерти на него вообще не действуют.

Командовавшего сражением Баринова, впрочем, это мало смущало:

– Огненные маги! Лоза действует. Юля, бросаешь Лозу, и дальше твоё дело – исключительно лечение, в бой не вступать.

Леший сообразил, возможно, умел распознавать огненных магов. И оказался довольно шустрым, кинулся было их схватить. Разбившись на отряды, люди тормозили его копьями, из-за спин лучники стреляли – курочка по зёрнышку клюёт. Леший метался в разные стороны, атакует вперёд – его лупят с тыла. Маги выжидали. Чтобы ударить наверняка, попутно создав отдельный чат и координируясь между собой. Наконец Юля ударила Лозой. На Лешего она действовала плохо, но затормозила на пару

секунд. Этого хватило ударить в Лешего сразу несколькими огненными шарами и заклятиями стрелы огня.

«Леший загорается. Урон 200 единиц в секунду». Люди при этом отступили, продолжая обстрел из луков, а маг Дима, пользуясь навыком вытягивания магии и опорой на Юлин бесконечной резерв, ещё и добавлял огненных стрел. Леший пока горел, двигаться мог еле-еле. Когда пламя всё-таки потухло, у лешего оставалось всего полторы сотни жизней. И тут внезапно Баринов скомандовал:

– Стоп. Назад. Слишком просто. Та же Сирена показала, что какую-то гадость нам оставили. Так. Я аккуратно атакую. Остальные наготове. Если чего-то пойдёт не так – лупите всем, прикрывая меня.

Командир в бою всегда только один. Так что остальные молча подчинились. Хотя большинство и смотрело на Баринова с осуждением: мол, просто тот решил себе забрать бонус за уничтожение Стража. Что-то уникальное из него да выпадет, а по игровым неписаным законам кто выбил – тому и принадлежит. Но формально по тем же неписаным правилам именно Баринов организовал поход. Пускай он и поступает не очень красиво, однако в своём праве.

Напоминавший обгорелое вертикальное бревно Леший еле шевелился, так что Баринов без труда увернулся от обугленных ветвей-рук и нанёс один за другим удары мечом. Показатели упали до нуля…

– Назад! Сергей, назад! Прикройте его! – крик Артёма запоздал буквально на секунду.

Обгорелый ствол Лешего раскололся пополам, и на его месте теперь стоял высокий. Метра два с половиной ростом худой как скелет старик, голова – череп, обтянутый пергаментно-коричневой от старости кожей. Шитый золотом красный кафтан и шаровары, дорогие сафьяновые сапоги, на голове – золотая корона. Два глаза – два светящихся синих провала, а в руках два больших светящихся синим меча.

Сергей кинулся к товарищам, в новую тварь полетело всё, чего можно. С хохотом монстр, вроде потонувший в огне, яде, стрелах – сложил два меча, превратив их в сиреневую горящую фиолетовым пламенем косу. Несколькими движениями как метлой расчистил пространство вокруг себя, разрубил все заклинания и стрелы. Догнал и ударил Баринова по спине, снеся тому разом половину жизней. Но отступил…

– Назад, отходим! – Артём принял на себя командование. – У кого стрелы и магия – бейте по нему, заграждающим.

Впрочем, не понадобилось, так как тварь сразу после удара

косой отошла в дальний угол залы, не достать. И всё равно подгонять никого не пришлось, люди разом отступили в предыдущую пещеру.

– Что это было?

– Что за тварь?

– Артём, – испуганно крикнула Юля, – у Сергея Михайловича дебафф боли не снимается. И здоровье течёт, он без сознания.

– Артём. Что это было? – спросил Вадим.

– Это? – Артём сплюнул. – Сакамото сволочь и лживая тварь. Это Кщерь. Тварь с семидесятого Радианта. – Все у кого есть лечение и зелья, приготовились. Будете давать Сергею Баринову.

– Отходим? Нам её не одолеть, – уточнил Кантор.

И спрашивал он явно за всех.

– Мы не сможем, – голос Артёма прозвучал неожиданно спокойно, с нечеловеческой усталостью: делай что должно. – Видите, проход не потемнел, факелы горят? Страж ещё активен. Если мы не атакуем через какое-то время, эта тварь пойдёт за нами и вырежет всех раньше, чем мы выйдем из пещер. Даже если один из нас зайдёт и пожертвует собой, чтобы пока идёт драка, и Кщерь из зала не выйдет, остальные убегали – не поможет. До выхода из пещер слишком далеко.

– У нас нет шансов, – с паникой в голосе заголосил кто-то. – У него Сила тридцать и десять тысяч жизней. И он неуязвимый, мы в него столько влепили, а он мгновенно восстановился.

– Шансы всегда есть, – Артём сказал негромко, но как-то после его слов разом настала тишина. – Я убью его.

– Я с тобой! – рядом встал Вадим.

– И я! И я!

Кантор, Юля, Амина, Питер, его сестра, другие…

– Нет. – И все остальные отшатнулись оттого, какая усталость и неотвратимая решительность прозвучала опять в голосе Артёма. – Я один. Я говорил, что эта мразь всегда оставляет шанс? Как насмешку. Вот и тут. Кщеря без крупных потерь можно одолеть лишь один на один. На мечах.

– Да мы вроде в последнее время тоже неплохо научились?.. – впрочем, голос спрашивающего отдавал неуверенностью.

– Игровые навыки тут не помогут, – скривился Артём. – Их вам прорабатывал тот же, кто настраивал систему управления Кщерем. И недостатки с ошибками у вас будут одинаковые. Только полученные в реальном мире. Человек умеет и может больше, чем машина.

– Ты умеешь сражаться на мечах? – Мехмет первый раз после отступления из зала подал голос.

– Меня когда-то учил драться мечом сам Идзуми Сакамото.

Мало кто знал, что когда-то он был первым клинком Японии. Не на официальной спортивной арене, а среди тех, кто нелегально сражается остро заточенной железкой и временами насмерть. Я был не самым плохим его учеником, – ощерился Артём. – Но и помощь мне понадобится.

– Какая? – тут же уточнил Вадим.

– Первое – лечите Сергея. Он явно допускал самое худшее, не зря настоял, чтобы каждый имел хотя бы пару флаконов с восстановителем жизни. Вливайте ему, лечите. Со смертью Кщеря дебаф должен рассеяться. Но главное – это слабость Кщеря. Пока раненый волшебной косой жив – регенерация монстра не работает. Второе. Косой он может пользоваться лишь время от времени. Но даже один удар смертелен. Все видели. В бой не вступать. Но как он собрал из мечей косу – стрелять в него, кидать заклинания, параличи, всё чего угодно дистанционное. Пока вы не заходите в сам зал, на время нашего боя Кщерь вас не атакует. Вы дежурите на пороге. Зашли, обстреляли – тут же вышли. Кщерь всё это отобьёт косой, но на это время будет занят. И значит, на попытку достать уже меня у него будет всего один удар. Я его отобью. Юля, у тебя Лечение пополняет Усталость. Следи и восстанавливай мне.

– Поняла.

– У него десять тысяч и Сила тридцать пять против твоих двадцати пяти, ты его ковырять будешь… – засомневался Кантор.

– Это Кщерь. У него особенность – зеркало ударов. При ударе по мне моя Сила в расчёте повреждений берётся не реальная, а равная моей самой низшей из характеристик, любой. То есть десятка. Так что лучше не попадаться. Но и мой удар по Кщерю – его Сила в защите берётся тоже по его самому низкому параметру. Та же десятка. Так что шанс у меня есть, Сакамото не соврал. Но отсюда: вы не сможете. У вас нет опыта схваток в реальном мире на мечах и насмерть. Тем более двумя клинками сразу. Сразу отвечу на следующий вопрос, – Артём посмотрел на Кантора таким равнодушно-пустым взглядом, что тот поперхнулся. – Трижды. В смысле на моём личном кладбище трое, которых я в поединке убил мечом. Ну что? – Артём перекрестился. – С Богом и я пошёл. Божьей волей и твёрдой рукой…

– Сим победиши! – закончил Вадим давний девиз.

– Аллахум-ма, мюнзиляль-китаби, уа муджрийяс-сахаби уа хазимяль-ахзаби хзимхум уансурня ‘алейхим! – прозвучало от Мехмета.

Артём мысленно перевёл: «О, Аллах, Который ниспосылает Книгу, приводит в движение облака и одержал победу, одари и

нас победой». Улыбнулся. И шагнул в зал с факелами.

Заметив чужака, Кщерь яростно зашипел на высокой ноте и кинулся вперёд. Выбросить один меч уколом, вторым ударить сверху – ловушка слишком очевидна, не особо сложная провокация. Артём ушёл в сторону, отбил верхний выпад и ответил в треть силы, в половину скорости. Строго по учебному канону. Для начала нужно оценить врага, точнее – какую именно программу и школу фехтования заложили в управляющую нейросеть. Следуя «золотому сечению», единому что для художников, что для фехтовальщиков, Артём начал с верхней позиции. Два меча наискось бьют от плеча к сердцу. Чудище отбило оба клинка, сделало ответный выпад. Артём принял его на правый меч так, чтобы левый на следующем движении оказался с незащищённой стороны и достал горло. Тварь ловушку увидела, отступила на полшага назад, подставила лезвие.

Артём довольно усмехнулся уголком рта – кажется, в кои-то веки немного повезло. Европейская школа – именно что фехтования на спортивных саблях. В реальном мире опытный мечник никогда так не подставит лезвие, можно переломить свой клинок. Но здесь это нестрашно, так что разработчики решили пренебречь. Ерунда, но значит надо искать и другие огрехи. А что они будут, Артём уже не сомневался. Создателей программы консультировал специалист, но сами они точно фехтовать, особенно на мечах – не умели.

Тем временем танец боя пошёл дальше. Сдвоенный удар в грудь. Ответный выпад, Артём уступил шаг назад. И тут же выиграл шаг на встречной атаке в пах и в живот. Затем ещё один на ложном ударе в грудь и одновременно в бедро. А потом проиграл шаг обратно, когда вражеский клинок слишком уж шустро ушёл от рубящего удара по запястью. Коса!

Товарищи за спиной сработали на отлично. Артём резко разорвал дистанцию, и тут же в Кщеря полетело всё, чего можно. Тварь бешено замахала косой, поглощая заклинания и отбивая стрелы. В этот раз повезло, высокий процент попаданий стрел, так что просто хотя бы нанести удар Кщерь не успевал. Коса разломилась обратно на два меча. И тут же, пока один меч слишком далеко занесён вбок – Артём ударил своим клинком по второй руке, а другим своим меч нанёс удар в горло. Достал!

«Кщерь получает урон 104, жизней 9896/10000. Горло – уязвимое место любого человекоподобного создания. Бонус за попадание в уязвимое место +100, жизней 9796/10000».

Жаль, что это не живое создание, бой на этом закончился бы. Артём резко ускорился. Клинки стремительно запорхали, выписывая сложную вязь, заставляя тварь защищаться, повторяя

чужой рисунок. Удар в горло, клинок летит навстречу. А дальше к животу, чтобы отразить синий меч. Надо бы атаковать – но Кщерь вместо этого уводит клинок вправо, иначе ему распорет бок. Второй меч на защиту сверху. Но рисунок боя идёт так, что Артём успевает нанести укол в печень, отразить же его мешает инерция слишком далеко отведённого второго меча.

«Кщерь получает урон 94, жизней 9702/10000. Печень – уязвимое место любого создания, когда-то бывшего человеком, пусть даже перешагнувшего грань возможного для живых. Бонус за попадание в уязвимое место +150, жизней 9552/10000».

Артём ощерился. В итоге Кщерь вышел средненьким мечником, вообще не способным на импровизацию. Только строгие правила. Человек, имевший реальный опыт драки на мечах, превосходил нейросетку в умениях на порядок. Чтобы проверить, Артём нанёс «удар простака» из фехтовального канона меченосцев. Простой рубящий удар сверху. Опытный боец принял бы его не стоя на месте, а на встречном шаге – чтобы «спустив» вражеский меч по-своему клинку, обратным движением уколоть в открывшуюся беззащитную грудь. А вот Кщерь остался на месте. Из-за этого ему и не хватило дистанции, кончик его меча прошёл слишком далеко, без шансов на попадание. Если бы не условности игры, требующие добивать очки жизней до нуля, Артём одолел бы Кщеря не вспотев. Но и так получится.

Разве что стоит не зарываться. Не расслабляться и следить, потому что остаётся коса… Что Кщерь и продемонстрировал. В следующий раз. Наплевав на обстрел стрелами, он лишь рассеял заклинания, постаравшись дотянуться до Артёма. Не вышло, от первого удара человек ушёл, второй заблокировал мечами. Зато со спины Кщерь стал похож на ежа, не только потеряв пять сотен жизни от стрел, но вдобавок замедлившись почти на минуту. Что стоило ему ещё тысячу с лишним потерянных жизней, так что больше так нейросетка не рисковала, оценив шанс на успех слишком маленьким по сравнению с ущербом.

А ещё радовало, что та же Усталость тут была условным параметром, а не накапливалась реально. Здесь с каждой минутой боя не наливались свинцовой тяжестью мышцы от тяжести клинка, не слабела и не ошибалась рука.

Погибал Кщёрь красиво. Когда очередной удар обнулил очки жизней, монстр застыл на середине движения как робот, которому внезапно отключили питание. Золотая корона потрескалась и разлетелась на куски. И сразу же Кщерь начал высыхать, сначала превращаясь в мумию, потом в скелет, а дальше рассыпался в кучку праха, оставив после себя два светившихся синим меча на полу.

«Уничтожен Пограничный страж – Кщерь. Уничтожен фальшивый облик Пограничного стража – Леший. Согласно настройкам, начисленные очки опыта распределены по игрокам в равных долях. Очки опыта Тела 115 х 62 игроков, очки опыта Духа 111 х 62 игроков. Поздравляем. Вы открыли проход на второй Радиант».

И уже для одного Артёма:

«Поздравляем. Вы нанесли последний решающий удар Пограничному стражу, несмотря на его обман. Вы получаете уникальный талант – Лжец. Без категорий и уровней. Не так уж редко люди обманывают, стараясь преувеличить или приуменьшить свои достоинства и недочёты. Но всегда правда становится в итоге известной. И лишь самые талантливые и гениальные лжецы способны придумать такую неправду, в которую поверят все без исключения и не смогут разоблачить. Талант без уровней и категорий. Позволяет игроку менять для других игроков, неписей или монстров отображение типа карьеры, своих характеристик, уровня навыков или талантов +/-30%. Ограничение: талант можно активировать 1 раз в игровые сутки на 1 час, раз в 2 суток суммарно на 2 часа и так далее, но не более 1 раза на 7 часов раз в игровую неделю. Обман не распознаётся никакими артефактами и навыками. Талант не повышает и не понижает реальные игровые характеристики и навыки при совершении игровых действий за исключением показателей Харизмы, а также за исключением усиления или ослабления навыков Обман и Обаяние».

И сразу же в глухой стене пещеры открылась арка прохода на второй радиант, затянутая голубыми искрами. А рядом – Идзуми Сакамото!

– Это автоматическая запись, потому советую не кидаться на меня, а выслушать. Поздравляю, вы открыли проход на второй Радиант. В качестве бонуса отныне Пограничные стражи не восстанавливаются, а проход останется свободен для любого желающего. Да, все монстры в пещерах Пограничных гор тоже отныне на всех Радиантах одноразовые. То есть если вы их уничтожите, то другим игрокам они не помешают. И клянусь, что больше таких вот подделок, как здесь не будет. Считайте это тестом, который вы прошли. Поздравляю.

И пропал. Артём сплюнул:

– Сволочь ты, благодетель непрошеный. Но рисоваться любишь по-прежнему. Признался бы, что без обрушения кода смог раскурочить только первый Радиант. Так нет же, благодетель, больше не буду. Тьфу.

Тут по нервам резанул отчаянный крик Юли:

– Артём! Дебафф не снимается! Вообще ничего не помогает. Сергей умирает!

Эпилог

Когда Артём добежал, Сергей Баринов пришёл в себя, но всё равно хрипел от боли. И что самое страшное – полоска жизни всё равно стремилась вниз! На глазах у остальных Юля бросила на раненого Лечение, показатель очков жизни вроде бы поднялся – и снова потёк к нулю.

– Зачем? – растерянно и с болью спросил Артём, стоя над лежавшим на полу пещеры человеком. – Дурак, зачем ты полез на него в одиночку? Так хотелось получить чего-то за уничтожение Стража? Оно того не стоило.

Сергей Баринов захрипел, с трудом поманил жестом Артёма поближе. А когда тот наклонился, еле слышно сказал:

– Я хотя и птичка-невеличка, но тоже многое могу. А ты можешь больше. Я узнал тебя, Сокол. Не сразу, слишком поздно. Но узнал только здесь, когда про тебя от Вадима услышал… посмотрел… хотя ты сильно изменился. Помнишь нашу клятву? «Половину души – людям, половину – Человечеству. А себе что останется». Я знал… знал про… Сакамото обязательно сделает подлость… Это ведь я устроил тот побег. Но чтобы они обязательно к Стражу пошли. Я проверил... что Сакамото придумал… Нас пошло мало… Кщерь убил бы всех. Или только меня. Выведи остальных, Сокол. Ты сможешь, я верю. Обещай…

Полоска жизни просела до красного, потом до нуля. Тело распалось искрами. Артём стоял, схватившись за грудь, не хватало воздуха, в глазах потемнело, и он заплакал.

– Артём, он сказал… Он к тебе… Вы были разве знакомы? – пролепетала Юля.

– Что это было? – растерянно спросил рядом Кант.

А внутри Артёма как распрямилась пружина. Он еле удержался, чтобы не дать мужику в морду.

– Что было? Да, Юля. Да, Кант. Мы были знакомы. Это был один из моих лучших друзей. Просто во время рейдов мы все выглядели иначе. А я никогда не интересовался, кем Воробей был в обычной жизни, а не в рейде. Кем он был для соседей. Для таких, как вы. Он меня узнал и здесь, в обычном виде, а я его – нет. Что сейчас было, Кант? А это Воробей своей жизнью оплатил трусость всех остальных. Он знал, что тут ждёт Кщерь. Но если бы нас хотя бы полторы сотни пошло – мы бы его взяли и так. Да, риск, но магов, воинов с копьями и лучников хватило бы и косу заблокировать, и его регенерацию перебить. Мы бы его на ремни порезали. А так всего полсотни – нас слишком мало. Он бы всех нас убил, и тогда вообще никто и никогда бы не рискнул сюда

больше идти. Поэтому Воробей с самого начала этот вариант допускал. Что он умрёт, зато мы ценой его жизни откроем проход. Он меня узнал, а я его нет. А он потому молчал, что я не дал бы ему вот так… Тошно мне. От трусости тошно общей. Восемьдесят тысяч – а набралось шестьдесят человек, из которых трое – это дети. Видеть никого не хочу. Сакмото, ты – покойник. Это я тебе гарантирую.

И зашагал в сторону прохода. По дороге пнул оба валявшихся меча и скрылся за голубой завесою.

– Артём! – Юля кинулась было следом… И вынуждено остановилась, так как её остановила тяжёлая рука Мехмета, которая легла девушке на плечо.

– Не сейчас. Оставь его, женщина.

– Но я должна… мы должны…

– Ты всё скажешь ему потом. А пока… Бывают моменты в жизни мужчины, когда ему нужно побыть одному. Чтобы никто не видел, как он плачет, похоронив друга, – а дальше, не скрывая злобного злорадства, Мехмет закончил: – Сегодня Идзуми Сакамото совершил ошибку. Он получил по-настоящему страшного врага. Из тех, что может и умрёт, но сначала перегрызёт горло. Теперь Соколу есть за что мстить и к чему идти. Я поставлю на Сокола.